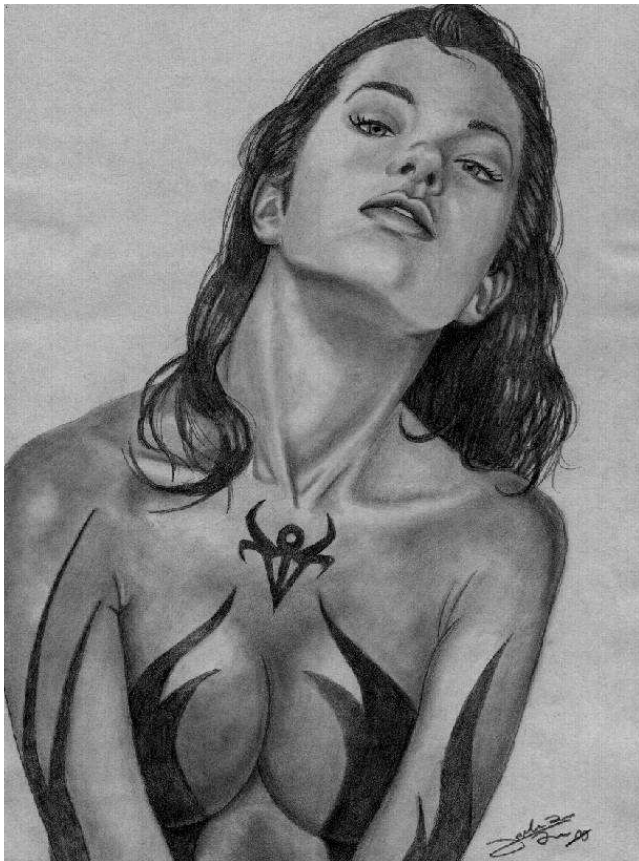


4. LES RITUELS DE BASSE MAGIE



La « basse magie » (comme disent les mages) est une forme populaire d'occultisme. C'est l'art des rebouteux, des sorciers ruraux et des tribus barbares, une thaumaturgie qui ne demande pas une grande érudition et peut être apprise par des paysans illettrés s'ils font preuve d'un peu de sensibilité et de force de conviction. C'est sans doute la forme originelle de la magie, pratiquée depuis la nuit des temps. Les premiers hommes l'ont probablement découverte sitôt qu'ils ont su parler et faire du feu.

En pratique, elle se situe à mi-chemin entre les miracles d'un druide et la magie runique des *hauts mages*. Si elle est, dans ses effets, beaucoup moins spectaculaire que la seconde, elle peut toutefois réserver des surprises intéressantes, tout particulièrement lorsqu'un sorcier adroit dispose de temps pour déployer ses envoûtements et piéger subtilement ses adversaires... c'est dans ce registre, surtout, qu'elle peut peser fortement sur le jeu, non dans celui des sorts massifs qui font pleuvoir la destruction...

La Basse magie n'utilise pas de formules runiques : les incantations s'effectuent simplement dans la langue vulgaire (en *commun*). Elles consistent en

ensembles de rituels, gestes et paroles traditionnels, qui se transmettent de bouche de sorcier à oreille de sorcier, de génération en génération, de mémoire d'homme en mémoire d'homme, sans jamais être mis par écrit. Aux yeux du spectateur, toutefois, de telles formules font leur petit effet : les phrases utilisées sont souvent étranges et archaïques (la langue a pu évoluer depuis l'origine du rituel, mais le rituel lui-même n'a pas changé depuis des générations, et se transmet encore sous sa forme antique), et le rythme des paroles est ensorcelant. Ces facteurs contribuent à donner aux rituels leur caractère étrange et fascinant.

Comme ils n'utilisent pas la langue runique, les rituels de Basse Magie sont incapables de canaliser des énergies extérieures au sorcier. Ils puisent donc directement leur force dans les *ressources* psychiques personnelles de celui-ci, de la même manière que les *cantrips*. En conséquence, leur effet est forcément limité. En Basse Magie, il n'existe rien d'aussi spectaculaire que des boules de feu ou des murs de glace. Aucun rituel de Basse magie ne permet de s'affranchir des lois de la physique pour voler ou inverser la gravité, par exemple. Aucun d'eux ne permet de se métamorphoser ou de métamorphoser un objet. Ni de se rendre réellement invisible. Les rituels ne peuvent pas changer la réalité de façon aussi nette : ils se contentent d'avoir sur elle une influence subtile, mettent en œuvre d'invisibles *esprits* et utilisent des phénomènes tels que les mécanismes psychosomatiques.

Surtout, la sorcellerie comporte une différence de taille par rapport aux autres arts magiques : elle n'est pas infaillible. Le sorcier n'est jamais certain que ces rituels prendront effet; tout dépendra de sa propre maîtrise et de sa force de conviction.



Contrairement aux formules de Haute magie, que s'échangent des érudits des quatre coins du monde, les rituels de Basse-Magie ont généralement une aire de diffusion géographique assez limitée : un rituel fréquemment utilisé par les rebouteux de telle région ou tel coin de terroir, peut être tout à fait

inconnu des sorciers du comté voisin. Cela tient sans doute à l'origine sociale de ceux qui les exercent et les véhiculent. Beaucoup de rituels se retrouvent pourtant, sous une forme ou une autre, à divers endroits du monde, mais les paroles et les gestes utilisés pour les effectuer peuvent varier d'une culture à l'autre. Par exemple, les barbares du nord effectuent le rituel de vision en faisant fondre de la neige dans un réceptacle de pierre, et en prononçant des paroles dans leur propre langue tribale; les bûcherons de la forêt d'Ebène, eux, l'effectuent en contemplant une rivière naturelle et en utilisant une langue commune empreinte d'archaïsmes. Pourtant, d'un monde à l'autre, le résultat est sensiblement le même. Si votre personnage connaît un rituel de Basse Magie, il l'utilise probablement sous une forme donnée, propre à la région où il l'a appris; il pourrait être surpris de découvrir le même rituel sous une forme totalement différente à mille lieues au sud.



Accéder à la Basse Magie : Les *sorciers* sont les seuls utilisateurs «professionnels» de la Basse-Magie; eux seuls apprennent à en déployer tout le potentiel. Les rangers, les barbares et la plupart des larrons (tout particulièrement les bateleurs) peuvent choisir d'apprendre un peu de Basse magie en suivant la *Voie du rebouteux*, mais leurs capacités en la matière resteront toujours limitées à quelques usages bien précis.

Pour être capable d'effectuer un rituel de Basse Magie (quel qu'il soit), votre personnage doit avoir une sagesse minimum de 13. Si vous avez l'intention de jouer un sorcier ou de suivre la *voie du rebouteux*, assurez-vous que vous avez bien 13 au moins en sagesse.

Les ressources : pour fonctionner, la basse magie utilise l'énergie psychique personnelle du sorcier. Celle-ci est quantifiée par vos *points de ressources*. Chaque rituel effectué consomme un certain nombre de *points de ressources*; une fois que ceux-ci sont totalement épuisés, il vous est normalement impossible de faire encore usage de la Basse magie ce jour-là (bien qu'il existe des astuces pour contourner cette limite, cfr. plus bas).

Votre maximum de *points de ressources* est égal à :

5 + Bonus de SAG du personnage.

Ce nombre est appelé *seuil de ressources*; il n'augmente pas lorsque votre personnage progresse en niveau (à moins, bien sûr, que sa SAG

n'augmente pour une raison ou une autre). C'est d'une autre manière que les sorciers améliorent peu à peu leur potentiel magique, comme nous le verrons plus loin.

Les *ressources* dépensées au cours de la journée se récupèrent d'une façon très simple : par le sommeil. En principe, une bonne nuit de repos suffit à vous restituer tous vos points de ressources.

Le système des *ressources* est expliqué plus en détail à la page pp; reportez-vous à cet endroit pour en savoir plus.

Apprendre des rituels : pour effectuer un rituel de Basse magie, disposer de *ressources* psychiques n'est pas tout; il vous faut aussi avoir appris les paroles et les gestes spécifiques qui déclenchent sa magie. Chaque sorcier connaît un nombre limité de rituels; aucun d'eux ne les maîtrise tous, pour la simple et bonne raison qu'il en existe (théoriquement) une infinité.

Les sorciers et les rebouteux reçoivent à chaque niveau un certain nombre de *points de savoir*, qu'ils peuvent investir dans la connaissance de nouveaux rituels; c'est ainsi qu'ils progressent peu à peu dans la connaissance de leur art.

Le nombre de points de savoir qu'un sorcier (ou un rebouteux) reçoit initialement / à chaque niveau d'expérience (ou degré) gagné est de :

Sorcier :	10 initiaux/6 par niveau
Rebouteux :	4 initiaux/2 par degré

Effectuer un rituel : contrairement aux sorts de mage ou de prêtre, les rituels de basse magie ne doivent pas être choisis et mémorisés à l'avance : ils sont simplement effectués au moment même où le sorcier le décide, sans préparatifs préalables. Un sorcier puise donc quand il le veut dans son répertoire, en fonction de ses besoins.

Cette souplesse est un bel atout, mais il y a un revers. Contrairement aux mages ou aux prêtres, un sorcier n'est jamais certain que son *rituel* prendra vraiment effet à la fin de l'incantation : il doit en passer d'abord par un *test de maîtrise* qui s'effectue (comme toujours) au d20. En cas d'échec, aucun effet magique ne se déclenche. Cfr. plus bas.

Les Séries : les rituels sont classés dans des corpus appelés *séries*. En général, une série rassemble des incantations qui partagent sensiblement la même « méthode ». Par exemple, tous les rituels de la série des *Visages* s'effectuent en posant un masque sur la face du sorcier; tous les rituels de la série des *Mauvais œil* sont des attaques par le regard; tous les *Rituels de sang* se servent effectivement du sang du sorcier (ou d'une autre créature) pour produire leur magie. Plus un sorcier maîtrise de rituels dans une série donnée, plus il se sent à l'aise avec leur *modus operandi* commun, et donc, plus il est performant pour les effectuer.

Devenir compétent dans une série : pour chaque tranche de 2 *points de savoir* investis dans une série donnée, vous gagnez la maîtrise d'un de ses rituels (que vous pouvez choisir vous-même dans sa liste, cfr. page pp).

Le nombre total de points investis dans une série constitue en même temps votre *rang* dans celle-ci. De la même manière qu'avec les compétences générales, le *rang* reflète votre niveau de maîtrise de la « méthode » propre à la série. Vous aurez de meilleures chances de réussite pour les rituels appartenant à ses *séries* dans lesquelles votre rang est élevé...



La conviction : cependant, le succès d'un rituel ne dépend pas uniquement de votre connaissance parfaite des rites et paroles qui le déclenchent. Fondamentalement, le moteur essentiel de la Basse magie, c'est votre croyance en son pouvoir, la confiance que vous placez dans votre capacité à la faire fonctionner. Cette confiance est mesurée dans le jeu par une caractéristique appelée *conviction*.

Seuls les sorciers et les rebouteux disposent d'un score de conviction. Ce score augmente au fur et à mesure que le personnage progresse en niveau : reportez-vous au tableau 32 pour le connaître.

Maîtrise d'une série : Il s'agit du score total que vous ajoutez au résultat du d20, à chaque fois que vous testez la réussite d'un rituel. Ce score dépend de la série à laquelle appartient celui-ci, ainsi que de votre score de *conviction*. Il se calcule comme suit :

Maîtrise = rang dans la série + conviction

Sur votre feuille de personnage, notez donc, pour chaque série connue de vous, votre rang et votre score total de maîtrise. Notez ensuite au-dessous la liste des rituels de la série que vous maîtrisez déjà. De cette façon, en cours de partie, vous n'aurez plus à calculer quoi que ce soit au moment d'effectuer le rituel...

Exemple : Mujen décide d'investir 4 points de savoir dans la série des *Visages*. Il peut donc se choisir deux rituels parmi ceux qui composent la série. Il choisit de maîtriser le *Masque d'apparence* et le *Masque d'absence*.

Le rang de Mujen dans cette série est maintenant de 4. Comme son score de conviction est de 5, sa maîtrise des *Visages* est de 9 au total. Il note ce score sur sa feuille de personnage.

Chaque fois qu'il effectue un *masque d'apparence* ou un *masque d'absence*, Mujen lance un d20 et ajoute 9 au résultat du dé. Le total obtenu est ensuite comparé à la DC du rituel (cfr. plus bas) pour savoir si la magie prend effet.

Au niveau suivant, Mujen décide d'investir 2 points de plus dans les *Visages*, pour apprendre en sus le *Masque de peur*. Son rang dans la série passe aussitôt à 6. Comme son score de conviction a également évolué d'un point (passant de 5 à 6), la *maîtrise* de Mujen dans les *Visages* est maintenant de 12.

Mujen investit également deux points dans la série des *Mauvais œil*. Avec un rang 2, il ne connaît encore qu'un seul rituel de ce groupe (il opte pour *mauvais œil, paralysie*), et sa maîtrise de la série n'est que de 8 (rg 2 + conviction 6).

Stratégie des séries : en conclusion, un sorcier avisé investit souvent dans quelques séries bien choisies, plutôt que de se disperser dans des rituels trop différents les uns des autres. Il s'assure ainsi une maîtrise correcte des principaux sortilèges de son répertoire, même s'il renonce (provisoirement) à avoir une plus grande polyvalence. En progressant en niveau, il élargira au fur et à mesure son registre en ajoutant de nouvelles séries à sa liste, sans oublier de renforcer celles qu'il maîtrise déjà depuis longtemps.

Rituels mineurs, Majeurs et Ancestraux : outre leur regroupement dans des *séries*, les rituels sont classés en 3 niveaux de puissance. Les rituels *mineurs* (m) sont accessibles à tous les sorciers, quel que soit leur niveau, ainsi qu'aux personnages qui suivent la *Voie du rebouteux*. Les rituels *Majeurs* (M) ne peuvent être effectués que par des sorciers de niveau 5 ou davantage. Enfin, seul un sorcier de niveau 11 au moins est capable d'effectuer l'un des légendaires *rituels ancestraux* (MM)

DC des rituels : la DC pour réussir un rituel dépend en principe de son niveau. Les rituels *mineurs* (m)

ont une DC de 15. Les rituels Majeurs (M) ont une DC de 20. Les rituels ancestraux (MM) ont une DC de 25.

Réussir/ rater un rituel : chaque fois que vous tentez d'effectuer un rituel, lancez un d20 et ajoutez au résultat votre score de *maîtrise* de la série à laquelle il appartient.

Si le total obtenu est égal ou supérieur à la DC, le rituel prend effet, et vous en payez aussitôt le plein coût en ressources. Un 20 est toujours une réussite.

S'il est inférieur à la DC, le rituel est raté et ne prend pas effet, mais vous payez tout de même la moitié du coût en ressources prévu (arrondi à l'inférieur). Un 1 est toujours un échec.

Jet de sauvegardes : certains rituels accordent une *sauvegarde* à la cible; en cas de réussite, celle-ci subit des effets réduits, voire pas d'inconvénient du tout.

Par défaut, la DC de la sauvegarde dépend simplement du niveau du rituel. En principe, les rituels mineurs imposent une DC de 16, les rituels Majeurs (M) une DC de 18, et les rituels Ancestraux (MM) une DC de 20.

Certains rituels imposent une DC de sauvegarde différente (spéciale) : dans ce cas, cela est indiqué dans leur description.



Puiser au-delà de vos ressources : Vos *ressources* psychiques limitent votre usage quotidien de la basse magie. Lorsqu'elles sont épuisées, il vous reste la possibilité de *puiser au-delà de vos ressources*, c'est-à-dire d'aller chercher l'étincelle nécessaire à votre magie dans les réserves d'énergie de votre corps : dans ce cas, vous dépensez des points de constitution à la place des points de ressources qui vous font défaut (vous commencez donc à vous *épuiser*, cfr. p.44).

Par exemple, si Mujen le sorcier a épuisé toutes ses ressources, il peut encore sacrifier 2 points de constitution pour effectuer le rituel de *mauvais œil*,

paralysie. Il se peut aussi que certains rituels aient un coût supérieur à votre *seuil de ressources* : dans ce cas, la seule façon de les utiliser, c'est de dépenser tous vos points de ressources, et de compléter la note par quelques points de constitution. Par exemple, si votre ranger a un seuil de ressources de 6, il peut tout de même lancer le rituel d'*envoûtement* (coût : 8 points de ressources) en dépensant tous ses points de ressources, et en ajoutant à la note 2 points de constitution.

Cette option est intéressante, mais c'est un choix qui ne doit pas être fait à la légère, parce qu'il vous laisse diminué physiquement, et que les points de constitution perdus se récupèrent nettement plus lentement que des points de ressources. En outre, vous risquez de perdre provisoirement (entre autres réajustements) le bénéfice des points d'endurance supplémentaires liés à un haut score de constitution. Ces points de vie vous sont ôtés immédiatement, même si cela doit vous mener à 0 PE (vous ne pouvez cependant jamais perdre de points de coup de cette manière). Reportez-vous à la page pp. pour en savoir plus à ce sujet.

Tatouages : à partir du niveau 2, un sorcier est capable d'effectuer sur lui-même des *tatouages de pouvoir*.

Un tel tatouage contient un certain nombre de points de ressources, dans lequel le sorcier peut puiser pour effectuer ses rituels, lorsque ses propres ressources psychiques sont épuisées (ou même en priorité sur celles-ci). Cette réserve est permanente et régénérée entièrement chaque fois que le sorcier dort, de la même manière que ses propres points de ressources, si bien qu'il peut en disposer à nouveau pour le lendemain.

La nature de cette énergie psychique est incertaine : certains sorciers vous expliqueront qu'ils ont capturés et liés dans leurs tatouages d'invisibles esprits qui flottaient dans l'air, et qu'à présent ils en exploitent la puissance pour développer leur sorcellerie. Quelques sages ont même hasardé le nom d'*esprits -ressources* pour désigner de telles entités ; ils pensent qu'il s'agit d'énergies qui émanent en permanence du sol, des plantes et du vivant, et qui s'assemblent pour former des sortes de nappes spirituelles qui dérivent passivement, sans conscience d'elles-mêmes, jusqu'à ce qu'un sorcier les capture et les lie à sa peau par le jeu des encres et des dessins. D'autres réfutent cette explication et prétendent que c'est en réalité la puissance symbolique de l'animal, du monstre ou du végétal représenté par le tatouage qui confère de l'énergie au sorcier.

Quelque soit la vérité, plus un sorcier progresse en expérience, plus il porte de tatouages, et plus ceux-ci recèlent de puissance psychique. A chaque niveau gagné, il peut se doter d'une nouvelle figure distincte des précédentes; à moins qu'il ne choisisse d'arborer un unique motif, qui s'étend au fur et à mesure qu'il monte en niveau, jusqu'à recouvrir de

vastes surfaces de sa peau. Cela ne fait aucune différence : pour le jeu, seul compte le nombre total de points de ressources contenus dans l'ensemble des tatous de votre personnage. Ce nombre est limité par son niveau : reportez-vous au tableau 32, page pp, pour le connaître.

Notez que les rebouteux, lorsqu'ils atteignent le degré 3 dans leur voie, deviennent également capables de créer des *tatouages de puissance*, bien qu'ils soient moins forts que ceux des vrais sorciers. On se reportera au tableau 33, sous le précédent, pour connaître le total de ressources dont ils disposent à un degré donné.

Créer un nouveau tatouage de pouvoir : en principe, on considère que votre personnage crée automatiquement un nouveau tatouage dès qu'il passe de niveau. Pour ce faire, il lui suffit de s'isoler pendant quelques heures avec son matériel, dans un lieu tranquille. Certains sorciers choisissent de se faire aider par un autre tatoueur, en particulier s'ils souhaitent marquer des parties de leur corps qui ne leur sont pas aisément accessibles. Peu importe l'auteur du travail graphique : c'est l'acte d'enchantement du tatouage qui compte, et celui-ci est le fait du sorcier lui-même, et de nul autre. Cet acte est le rituel de *tatouage mineur*, que tous les sorciers apprennent gratuitement (sans devoir dépenser de points de savoir) lorsqu'ils atteignent le niveau 2 (par la même occasion, ils obtiennent 2 rangs dans la série des *Façonnages*). Les rebouteux l'apprennent également gratuitement lorsqu'ils atteignent le degré 3 dans leur *voie*.

La réussite du rituel de *tatouage mineur* ne nécessite pas de jet de dé; son exécution ne coûte pas de points de ressources. Il est impossible d'enchanter un tatouage de pouvoir sur une autre personne que sur soi-même.

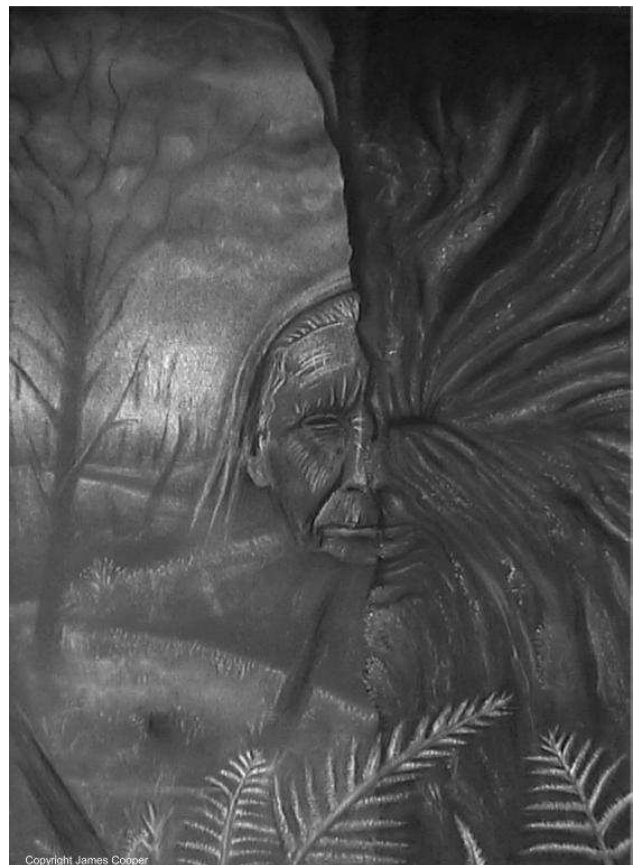
Utiliser ses tatouages de pouvoir : pour utiliser les points de ressources contenus dans vos tatouages, vous n'avez rien à faire de particulier. Ces points sont simplement à votre disposition; ils s'ajoutent à votre propre *seuil de ressources* pour former votre total de ressources disponibles. Notez ce total sur votre feuille de personnage, et gardez en mémoire qu'il se compose pour partie de votre force d'esprit propre, pour partie de celle qui est contenue dans vos tatouages.

Les focus : A partir du niveau 3, les sorciers gagnent la capacité de fabriquer des *focus* (les rebouteux gagnent également cette capacité, mais seulement à partir du degré 5).

Un focus est un objet magique conçu pour améliorer vos performances dans un rituel donné (et dans celui-là seul). Le sorcier qui utilise un tel objet gagne divers avantages chaque fois qu'il effectue le rituel pour lequel il a été conçu.

Les focus sont des objets magiques semi-permanents, dans le sens où ils conservent leur magie tant que le sorcier est en vie, mais la perdent automatiquement si celui-ci décède. Si le focus est séparé physiquement du sorcier, il perd également toute sa magie au terme de 7 jours, si bien que le son vol par un autre sorcier ou rebouteux n'apporte pas de bénéfice durable.

Par ailleurs, un sorcier de bas niveau ne peut avoir qu'un seul focus à la fois ; s'il en crée un second, le premier perd immédiatement tout pouvoir. Les sorciers plus expérimentés sont capables de maintenir simultanément l'existence de plusieurs focus ; pour savoir combien, reportez-vous à la 3^e colonne du tableau 32.



La création d'un focus s'effectue au moyen du rituel *focus*, que les sorciers apprennent gratuitement lorsqu'ils parviennent au niveau 3, et les rebouteux lorsqu'ils atteignent le degré 5 (par la même occasion, ils obtiennent 2 rangs supplémentaires dans la série *Façonnages*). La création d'un focus a un certain coût en points de ressources, mais le sorcier ne doit pas lancer de *test de maîtrise* pour ce faire : on considère que la réussite est automatique.

Le monde des esprits : Les sorciers et les rebouteux sont des spécialistes du monde des esprits. Ils savent que nous vivons constamment environnés de forces invisibles, d'énergies fugitives et parfois éphémères : des forces élémentaires mineures comme les *sylphes*, des impressions invisibles laissées par les émotions humaines, des

réminiscences du passé qui flottent dans l'air au hasard, des énergies nées des arbres, et d'autres forces qui sommeillent. La plupart de ces forces sont dormantes et n'ont même pas conscience d'elles-mêmes. Elles sont inoffensives et ne peuvent pas agir sur le monde matériel, à moins qu'un sorcier ne les éveille et ne prenne leur contrôle : c'est l'objet d'un certain nombre de rituels de Basse magie, une partie importante de l'art du sorcier. C'est aussi en utilisant les *esprits* et en les *liant* qu'un sorcier peut devenir réellement un homme puissant.

Lier des esprits : au niveau 6, un sorcier gagne la capacité de lier des esprits. Ceci signifie qu'après avoir invoqué un esprit ou un élémentaire mineur (au moyen du rituel approprié), il peut le capturer et l'enfermer de façon permanente dans un objet (voire dans un tatouage spécial prévu à cet effet).

Lier un esprit s'effectue au moyen des rituels de *lien* ou de *Tatouage majeur*. Tout sorcier apprend automatiquement l'un de ces deux rituels (au choix) lorsqu'il parvient au niveau 6, sans qu'il lui en coûte de *points de savoir* (il gagne par la même occasion 2 rangs supplémentaires dans la série des *Façonnages*). S'il souhaite apprendre l'autre, en revanche, il lui faudra payer le prix habituel, c'est-à-dire 2 points de savoir.

Un esprit *lié* demeure dormant (inactif) jusqu'à ce que le sorcier l'éveille et ne lui confie une mission. Un esprit peut être éveillé une ou plusieurs fois par jour pendant une période donnée, qui dépend de chaque type d'esprit.

Un sorcier ne peut maintenir liés qu'un certain nombre d'esprits Majeurs et mineurs, en fonction de son niveau. Reportez-vous au tableau 32 pour connaître ce nombre. Les rebouteux ne peuvent pas lier d'esprit.

PNJ et Basse magie Du côté des PNJ, la Basse Magie n'est pas une capacité si rare qu'on pourrait le penser. Beaucoup de villages ruraux disposent d'un sorcier ou d'un rebouteux capables d'effectuer (plus ou moins bien) deux ou trois rituels. Certains personnages issus du menu peuple pourraient très bien connaître (vaillie que vaillie) l'un ou l'autre rituel (« appris de ma vieille grand-mère »), même s'ils ne s'en servent pas ou n'en dévoilent pas la connaissance à autrui. En fait, de tels personnages ont généralement un rang assez bas dans les rituels qu'ils connaissent ; parfois, ils ne sont mêmes pas certains de leur efficacité, faute de les avoir jamais mis en pratique (ou de les avoir jamais réussis), mais ils les conservent précieusement dans un coin de leur mémoire « pour le cas où... », avec un admirable sens des traditions. Par exemple, la sage-femme accoucheuse que vous mettez en scène pourrait très bien avoir un rang 3 dans le rituel de *soin de sorcier* ou le *sommeil de sorcier*. Des PNJ ayant des rangs supérieurs à 4 ou 5 dans un rituel donné, ou maîtrisant plus de trois rituels, peuvent

déjà être considérés comme des personnages exceptionnels (par exemple, une vieille sorcière dont la réputation s'étend sur plusieurs hameaux et villages, et que les villageois n'hésiteront pas à faire deux heures de marche pour venir consulter).

Des personnages aisés ou issus de la bourgeoisie maîtriseront rarement la Basse Magie, et la considéreront souvent comme une superstition vulgaire et inefficace (« pensez donc, ma chère, faire de la magie sans runes... charlatans ! »).

C'est dans les civilisations tribales que la Basse-magie est fréquente. Elle est généralement l'apanage du sorcier. Il arrive pourtant qu'un sorcier apprenne un rituel donné à un guerrier de confiance.

Nature des rituels : Les rituels de Basse-magie sont généralement créés pour répondre aux besoins des communautés où évoluent les sorciers : village rural, tribu barbare ou quartier de la Basse ville. De telles communautés n'ont généralement pas de prêtre ; c'est donc le sorcier qui doit tenir ce rôle et veiller au réconfort matériel et spirituel de la communauté (il arrive aussi qu'un prêtre et un sorcier soient en concurrence dans la même communauté). Beaucoup de rituels visent donc à protéger ou à soigner ; en ce sens, le sorcier se rapproche un peu des prêtres, dont il est le substitut. Mais par ailleurs, les sorciers pensent aussi à développer leur propre puissance, à assurer leur influence sur la communauté en faisant montre de grands pouvoirs. Il arrive qu'ils soient rétribués par l'un des villageois pour nuire à un autre, ou à un ennemi extérieur. Dans les tribus barbares, ils préparent les hommes à partir pour la guerre ou pour la chasse, en les aidant de leur magie. Enfin, ils disposent d'un certain nombre d'atouts pour poursuivre leurs visées personnelles : certains sorciers deviennent ambitieux, et se servent de leur art pour s'extraire de leur condition populaire ou même pour s'enrichir. De façon générale, le sorcier est plus polyvalent que le prêtre, et dispose de moyens d'actions insoupçonnés. Cependant, ceux-ci réclament souvent une plus grande subtilité dans leur mise en œuvre. Un sorcier est beaucoup plus efficace lorsqu'il connaît déjà son ennemi et peut prendre l'initiative, préparer le terrain. Beaucoup de rituels n'ont pas d'effet visible (pas d'explosion de flammes partant des mains du sorcier, pas d'énergie lumineuse...), ce qui rend difficile d'accuser le sorcier de les avoir utilisés. En fait, dans certains cas (notamment dans l'utilisation d'*esprits liés*), très peu de gens se rendront compte qu'une magie est à l'œuvre.



TABLEAU 32 :
PROGRESSION DU SORCIER

Le tableau ci-dessous résume les principales données relatives à la progression en niveau du sorcier : l'évolution de son score de conviction, le nombre de points de ressources qu'il conserve dans ses *tatouages*, le nombre maximal de *focus* qu'il est capable de maintenir, ainsi que le nombre maximal d'esprits mineurs/Majeurs qu'il peut lier.

Niveau de sorcier	Score de Conviction	Ressources en Tatouages	Nbre max de Focus	Nbre max esprits mineurs	Nbre max esprits majeurs
1	1+ bonus SAG				
2	1+bonus SAG	2 pts			
3	2+bonus SAG	5 pts	1		
4	2+bonus SAG	8 pts	1		
5	3+bonus SAG	12 pts	2		
6	3+bonus SAG	16 pts	2	1	
7	4+bonus SAG	21 pts	3	1	
8	4 +bonus SAG	26 pts	3	1	1
9	5 +bonus SAG	32 pts	4	2	1
10	5 +bonus SAG	38 pts	4	2	2
11	6 +bonus SAG	45 pts	5	2	2
12	6 +bonus SAG	52 pts	5	3	2
13	7 +bonus SAG	60 pts	6	3	3
14	7 +bonus SAG	68 pts	6	4	3
15	8+bonus SAG	77 pts	7	4	3
16	8 +bonus SAG	86 pts	7	4	4
17+	9 +bonus SAG	96 pts	8	4	4

TABLEAU 33 :
VOIE DU REBOUTEUX

Ci-dessous, les mêmes données, mais pour un personnage qui suit la *Voie du rebouteux* (évolution des scores en fonction de sa progression en *degrés* dans la voie). Les *rebouteux* ne peuvent jamais lier d'esprits.

Degré du rebouteux	Score de Conviction	Ressources en Tatouages	Nbre max de Focus
1	bonus SAG		
2	bonus SAG		
3	bonus SAG	1 pts	
4	1+bonus SAG	2 pts	
5	1+bonus SAG	3 pts	1
6	1+bonus SAG	4 pts	1
7	1+bonus SAG	5 pts	1
8	2 +bonus SAG	6 pts	2
9	2 +bonus SAG	7 pts	2
10	2 +bonus SAG	9 pts	2
11	2 +bonus SAG	11 pts	2
12	3 +bonus SAG	13 pts	3
13	3 +bonus SAG	15 pts	3
14	3 +bonus SAG	18 pts	3
15	3+bonus SAG	21 pts	3



DESCRIPTION DES RITUELS DE BASSE MAGIE

La description de chaque rituel comprend les éléments suivants :

Série : le nom de la série à laquelle appartient le rituel. Certains rituels appartiennent à deux séries en même temps; ceci signifie qu'il existe deux versions différentes du rituel (une pour chaque série), obtenant le même effet magique par des modes opératoires différents. Un personnage qui souhaite maîtriser l'un de ces sortilèges doit décider dans quelle *série* il l'apprend.

Temps d'incantation : comme pour les sorts de mages et de prêtres, il s'agit du temps que prend l'incantation du rituel. Par défaut, ce temps est exprimé en segments; dans le cas contraire, l'unité de mesure utilisée sera précisée. La magie ne prend effet qu'au terme du temps d'incantation, à condition, toutefois, que le sorcier ne soit pas dérangé entre-temps.

Réaction : Le temps de réaction (temps de préparation) nécessaire avant de pouvoir débiter l'incantation proprement dite. Par défaut, ce temps préparatoire est exprimé en segments. Par exemple, 1d8 signifie que le temps de réaction est de 1 à 8 segments (lancez un dé à huit faces pour le déterminer avec plus de précision). Certains rituels, qui nécessitent des préparatifs particulièrement importants, ont un temps de réaction exprimé en rounds ou même en tours; dans ce cas, l'unité de mesure utilisée apparaît en toutes lettres dans la description (par ex, 2d4 rounds). Notez que la détermination du temps de réaction n'est importante que lors de scènes d'action.

DC : la difficulté du rituel. Pour réussir un rituel, le sorcier doit lancer un test de maîtrise ($D20 + \text{maîtrise}$ du sorcier dans la série à laquelle appartient le rituel). Le résultat total doit être égal ou supérieur à la DC du rituel pour que celui-ci prenne effet.

En règle générale, les rituels mineurs sont DC 15, les rituels Majeurs (M) DC 20 et les rituels ancestraux (MM) DC 25. Cette règle souffre cependant quelques exceptions.

La plupart des rituels ont une DC fixe. Il peut toutefois arriver que la DC varie en fonction de certains facteurs. Dans ce cas, vous trouverez une mention comme « DC variable » ou « DC 15 et + » dans l'en-tête de la description du rituel.

La mention « et mieux », à côté de la DC, signifie que le sorcier peut obtenir des effets supplémentaires (ou renforcés) s'il réalise un résultat particulièrement élevé en lançant son test de compétence. Ces effets, et la DC qu'il faut atteindre pour les obtenir, sont précisés dans la description détaillée du rituel. Un sorcier n'a pas besoin d'annoncer qu'il vise ces effets supplémentaires : s'il atteint la DC supérieure, il les obtient automatiquement ; s'il se contente d'atteindre la DC de base, le rituel est simplement réussi.

Portée : la distance maximale qu'il peut y avoir entre vous et la cible au moment où vous incantez le rituel. Si vous vous trouvez à une distance supérieure à la portée du rituel, vous ne pourrez pas atteindre cette cible.

Coût : Le nombre de points de ressources que vous dépensez lorsque vous effectuez ce rituel avec succès. Si vous échouez à votre test de maîtrise, vous perdez tout de même un nombre de points de ressources égal à la moitié du coût (arrondi à l'inférieur).

Durée : Le temps que dure l'effet magique du rituel, compté à partir du moment où l'incantation s'achève. La durée peut être exprimée en *rounds*, en *tours* ou même en heure ou en jours. Une fois ce temps écoulé, les effets du rituel disparaissent. La mention *instantané* signifie que le rituel a un effet immédiat. La mention *permanent* signifie que les effets du rituel ne disparaissent normalement jamais. Certains rituels ont une durée qui varie selon la *maîtrise* du sorcier dans la série à laquelle ils appartiennent : dans ce cas, vous trouverez une mention comme *1 round /pt de maîtrise* ou *1 tour /pt de maîtrise*.

Zone d'effet : la taille de la zone affectée par la magie. Celle-ci peut varier également en fonction de la *maîtrise* du sorcier. Dans certains cas, la magie n'affecte pas une zone géographique, mais un certain nombre de créatures ou d'objets, voir le sorcier lui-même (et lui seul) : cela est alors précisé dans la description.

Sauvegarde : cette rubrique précise si la victime a droit à un jet de sauvegarde pour éviter l'effet du rituel, et de quel type de sauvegarde il s'agit. Par défaut, la DC de la sauvegarde est de 16 pour un rituel mineur, 18 pour un rituel Majeur (M) et 20 pour un rituel ancestral (MM). Si ce n'est pas le cas, vous trouverez une autre DC indiquée dans la rubrique *sauvegarde*.

Focus : Si ce rituel peut donner lieu à un *focus* (cfr. page 323), cette rubrique précise tout ce qu'il faut savoir à ce sujet.

Spécial : Si vous trouvez cette rubrique, c'est qu'il existe aussi une application *spéciale* du rituel. Vous pouvez choisir d'utiliser cette application spéciale, plutôt que les effets normaux du rituel. Notez que certaines applications *spéciales* ne peuvent être effectuées que par des personnages répondant à certaines conditions.

LISTE DES RITUELS DE BASSE MAGIE, PAR SÉRIE

La série de l'eau et du vent

Conjuration de sylphes
Conjuration d'ondines
Rituel des oiseaux (M)
Vent messager (M)
Eau de pureté (M)
Conjuration d'élémentaire (MM)

Spiritisme

Conjuration d'esprit mineur
Détection des esprits
Conjuration d'esprit des Morts
Conjuration d'esprit Majeur (M)
Bouclier aux esprits (M)
Rituel d'éveil (MM)
Rituel du Retour (MM)

Façonnages

Façonnage de talisman
Focus
Tatouage mineur
Lien (M)
Tatouage majeur (M)

Envoûtements

Envoûtement
Brasier illusoire (M)
Dissipation des charmes (M)
Rituel de possession (M)
Fléau (M)
Malédiction ignifiante (MM)

Rituels de Sang

Sang de vitalité
Sang acide
Sang-venin (M)
Conjuration de démon mineur (M)
Hybridation (M)
Transfert de vie (M)

Iniciatiques

Familier de sorcier
Le chemin de l'initié
Meneur de meute
Interdit mineur
Rituel d'emprunt
Voyage onirique (M)
Charmer la bête (M)
Conjuration de démon mineur (M)
Interdit Majeur (MM)
Rituel du Retour (MM)

Rituels de chasse

Trait enchanté
Convoquer la proie
Meneur de meute
La grande chasse (M)
Traces révélées (M)
Charmer la bête (M)

Métaboliques

Force du sorcier
Vivacité (M)
Collapsus (M)

Rêve

Hallucinations
Sommeil de sorcier
Torpeur
Rituel de vision
Visite onirique (M)
Voyage onirique (M)
Brasier illusoire (M)
Créature rêvée (MM)

Mauvais oeil

Mauvais oeil : faiblesse
Mauvais oeil : fatigue
Mauvais oeil : paralysie
Mauvais oeil : épuisement (M)
Mauvais oeil : malchance (M)
Mauvais oeil : folie (M)
Mauvais oeil : mort (MM)

Marques

Marque de la foudre
Marque animale
Marque des braves
Marque de transgression (M)
Le pacte du feu (M)
Protection du logis (M)
Rituel de Garde (M)
Grande Garde (MM)
Marque des sept vies (MM)

Transferts

Rituel d'emprunt
Transfert de sens
Transfert de maux
Transfert de vie (M)

Oiseaux

Rituel de vitalité
Soin de sorcier
Transfert de maux
Eau de pureté (M)

Oisoques

Masque d'apparence
Masque d'absence
Masque de soumission
Masque de peur (M)
Masque d'identité (M)
Masque d'amitié (MM)

Masques des forêts de chêne

Masque du loup
Masque de l'ours
Masque du saumon
Masque du hibou
Masque du lynx (M)

Rituels ardents

Protection contre les flammes
Rituel du feu (M)
Follets ardents (M)
Pacte du feu (M)
Conjuration de salamandre (M)
Combustion spontanée (MM)
Conjuration d'élémentaire (MM)

Gardes

Protection contre les flammes
Protection du logis (M)
Sauvegarde du sorcier (M)
Le pacte du feu (M)
Bouclier aux esprits (M)

Les rituels urbains

Convoquer la rumeur
L'heure des chiens
Fléau (M)
Rituel des oiseaux (M)



Bouclier aux esprits (M)

Série : Gardes, Spiritisme
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8
DC : 20
Portée : 0
Coût : 5
Durée : 1 round/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : rayon de 3 m
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Ce rituel a des effets équivalents au sort de *protection contre le mal sur 3m* des mages et des prêtres. Il crée autour du sorcier une barrière invisible de 3m de rayon, qui se déplace avec lui.

La barrière offre une protection contre les créatures suivantes : morts-vivants matériels et immatériels, créatures extra-planaires telles que démons, diables, élémentaires, devas, etc., ainsi que toutes les formes d'esprits majeurs et mineurs auxquels les sorciers ont habituellement recours (esprits mentaux, esprits chauds, etc.). Elle empêche ces créatures de toucher physiquement les personnes protégées ou de les atteindre avec leurs armes naturelles, mais pas de les blesser au moyen de sorts ou d'armes matérielles. Cependant, même dans ce cas, les personnes protégées reçoivent un bonus de 2 à la CA et à leurs sauvegardes. Enfin, la barrière prévient toute tentative de contrôle mental ou de possession. La barrière disparaît immédiatement si les personnes protégées tentent elles-mêmes de la forcer pour assaillir les créatures tenues à distance.

Brasier illusoire (M)

Série : Rêve
Temps d'incantation : 4
Réaction : 1d3
DC : 20
Portée : 40 m
Coût : 5
Durée : spéciale.
Zone d'effet : 1 créature
Sauvegarde : mentale, DC 22 puis dégressive
Composantes : V, S.

La victime de ce rituel, si elle rate sa sauvegarde initiale, se croit soudain au centre d'un terrible brasier rugissant. Aveuglée par les flammes, elle hurle et croit s'enflammer comme une torche. A chaque phase de jeu qui s'écoule, elle a droit à une nouvelle sauvegarde. Sitôt qu'elle en réussit une, le sort s'interrompt définitivement. La première sauvegarde (l'initiale) est DC 22; la seconde à 20, la troisième à 18, et ainsi de suite, si bien que plus le temps passe, plus la victime a de chances de déjouer l'illusion. A noter qu'une créature qui a déjà été grièvement brûlée peut bénéficier d'un bonus si le MD le souhaite.

A chaque phase de jeu qu'elle « passe » dans le brasier illusoire, la victime encaisse 4D6 de dégâts fictifs. Si elle en « meurt », elle doit lancer une sauvegarde fortitude (DC10) sous peine de réellement décéder d'arrêt cardiaque; même si elle la réussit, elle tombe tout de même inconsciente pour au moins 5D6 rounds. Lorsque le sort disparaît, tous les points de vie perdus par la victime sont aussitôt récupérés, sauf un tiers des points d'endurance perdus. Ceux-ci subsistent à cause de l'épuisement, des contorsions, de la puissance de l'imagination (certaines victimes de ce rituel portaient réellement de légères cloques à l'issue du sort), etc. Aucun dégât aux points de coups n'est réel.

Pendant toute la durée du rituel, la victime ne peut rien faire d'autre que hurler, se tordre et chercher à s'éteindre, ou encore chercher à sortir du brasier... mais où qu'elle aille, les flammes font encore rage, et elle titube en aveugle, en proie à une atroce panique ...

Le sorcier n'a nullement besoin de se concentrer pour faire perdurer l'effet; mais s'il est tué ou rendu inconscient, le *brasier illusoire* s'interrompt aussitôt.

Charmer la bête (M)

Série : Rituels de chasse, Initiatives
Temps d'incantation : 5 segments + 2 tours.
Réaction : 1d8
DC : 20
Portée : 30 m
Coût : 5 + 8
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature
Sauvegarde : mentale DC 18
Composantes : V, S, M.

Ce rituel en deux parties permet à un sorcier d'appivoiser une créature normale ou monstrueuse, et éventuellement d'en faire une alliée durable. Il ne peut affecter que des

créatures biologiques, issues du plan matériel primaire. Il ne peut pas affecter des créatures douées de la parole. Ainsi, un griffon, un hippogriffe, une manticoire, une baleine, une licorne, ou même un catoblépas pourraient être apprivoisés, mais pas un ogre (doué de la parole), un géant (doué de la parole), un élémentaire (extra-planaire), un démon (extra-planaire), un mort-vivant (non biologique), une harpie (douée de la parole), un lutin (idem) ou un feu follet (non-biologique).

Pour effectuer avec succès ce rituel, le sorcier doit impérativement se procurer une partie du corps de la bête qu'il souhaite charmer : poil, plume, griffe, écaille, etc. Ensuite, en présence de la bête elle-même, il prononce les paroles du rituel (temps d'incantation : 5 segments – coût : 5 points de ressources). La créature a droit à un jet de sauvegarde mentale contre une DC de 18. Si elle échoue, elle est désormais sous le charme du sorcier : cela signifie qu'elle se sent en confiance en sa présence, et ne lui fera aucun mal, ni à lui, ni à toute personne qu'il lui présente comme un allié. Cependant, le sorcier ne peut pas lui donner d'ordre ou lui commander de quelque manière que ce soit. Les effets du charme perdurent pendant 1 tour/point de maîtrise du sorcier ; après quoi la créature retrouve son comportement normal, et éventuellement son agressivité. Si le sorcier ou ses alliés attaquent la créature entre-temps, elle est instantanément libérée du charme.

S'il le souhaite, le sorcier peut aller plus loin et apprivoiser durablement la créature charmée. Pour ce faire, il s'approche d'elle et procède à l'*échange des sangs* : en s'infligeant une légère coupure, et en faisant de même à la créature, il mélange son sang avec celui de la bête. Puis il prononce la seconde partie du rituel, ce qui demande la réussite d'un second test de compétence (temps d'incantation : 2 tours – coût : 8 points de ressources). Dans ce cas, le sorcier et la créature sont désormais amis et liés pour une durée indéterminée (les effets sont permanents). La bête suivra le sorcier s'il le lui demande, l'aidera, pourra lui servir de monture et combatta pour lui s'il est menacé. D'un autre côté, le sorcier lui-même doit se montrer aimant et secourable vis à vis de son allié monstrueux. S'il la traite mal ou ne respecte pas sa nature, la créature le quittera. Ceci peut susciter des difficultés : n'oubliez pas qu'il vous faudra nourrir la créature et lui permettre d'agir (au moins de temps en temps) en accord avec son tempérament naturel. Par exemple, entretenir un pégase est facile, mais nourrir et héberger une manticoire peut poser de sérieux problèmes avec les villageois...

Vous ne disposez d'aucun lien mental avec la créature : il vous faudra donc apprendre à communiquer avec elle d'une façon ou d'une autre. Par exemple, vous pourriez lui apprendre quelques « trucs », ou bien à réagir à quelques ordres simples.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul ami monstrueux à la fois. Si vous procédez à l'échange des sangs avec une seconde créature, la première est instantanément libérée et vous quittera aussitôt. Vous ne pouvez procéder à l'échange des sangs qu'avec une créature dotée d'un nombre de dés de vie égal ou inférieur au vôtre : une créature plus puissante que vous ne pourra pas devenir votre ami monstrueux.



Collopsus

(m)

Série : Métaboliques

Temps d'incantation : 1 segment

Réaction : 1d3

DC : 20

Portée : 5 m.

Coût : 5 (7)

Durée : 1 round/pt de maîtrise (1h/pt de maîtrise)

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : fortitude DC 18

Composantes : S

Ce rituel peut affecter n'importe quelle créature à sang chaud, même les plus grandes. Il peut donc affecter un géant ou un orc, mais pas un dragon, une momie ou un spectre. Le coût est de 5 points de ressources pour un humanoïde de taille M, et de 7 points pour toute autre créature.

Pour effectuer ce rituel, le sorcier n'a qu'à claquer des doigts sous le nez de la cible (« sous le nez » signifie ici une distance de 5 m maximum). La cible doit alors lancer un jet de sauvegarde *fortitude*. En cas d'échec, elle s'effondre aussitôt, évanouie, et ne peut pas du tout être ranimée avant une période de 1 round/pt de maîtrise du sorcier, quelques soient les efforts effectués par ses compagnons. Au terme de cette période, elle peut être ranimée par une tierce personne (au moyen de claques ou d'eau, par exemple), mais si elle n'est pas aidée, elle ne se réveillera pas d'elle même avant qu'une heure/pt de maîtrise du sorcier ne se soit écoulée. Notez qu'il y a 50% de chances pour qu'une victime de ce rituel relâche sa vessie.

Spécial : lorsqu'un sorcier de niveau 7 ou davantage utilise ce rituel, la victime subit en outre 1 point de dégât d'attaque cardiaque par point de maîtrise du sorcier, et ce même si elle réussit sa sauvegarde et ne s'évanouit pas.

Combustion spontanée

(mm)

Série : Rituels ardents.

Temps d'incantation : 4

Réaction : 1d8

DC : 25

Portée : 30 m

Coût : 7

Durée : 1 segment/2 points de maîtrise.

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : mentale DC 20

Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier provoque la combustion spontanée d'une personne située dans son champ de vision, à maximum 30 m de lui. La magie libère des puissantes énergies tapies dans l'organisme de la cible et les retourne contre elle, enflammant ses chairs. La malheureuse victime s'échauffe et s'embrase progressivement. A chaque segment qui passe, elle doit lancer une sauvegarde *mentale*. En cas de réussite, rien ne se passe, mais en cas d'échec elle subit 1D10 points de dégâts. De plus, tout résultat de 8, 9 ou 10 pur sur le dé de dégât signifie en outre une perte de 1d3 points de coups, avec le risque

d'embrasement complet que peuvent entraîner les effets critiques associés.

Cette épreuve est renouvelée à chaque segment, avec une nouvelle sauvegarde à réussir sous peine de subir de nouveaux dégâts et le risque de s'embraser, et ce jusqu'à la fin de l'effet du rituel. En outre, la panique gagnant peu à peu, à chaque fois que la victime échoue à une sauvegarde, toutes ses sauvegardes suivantes se voient affligées d'un malus cumulatif de 1. Par exemple, une personne qui a déjà raté deux sauvegardes subit désormais un malus de 2 à toutes ses sauvegardes jusqu'à la fin de l'effet du rituel.

Ce rituel ne fonctionne que contre des créatures à sang chaud.



Conjuration d'esprit des morts

Série : Spiritisme

Temps d'incantation : 3 rounds.

Réaction : 1d3

DC : 15 et +

Portée : toucher

Coût : 5

Durée : 1 round/pt de maîtrise

Zone d'effets : les os d'une seule personne

Sauvegarde : /

Composantes : V.

En touchant les restes (même parcellaires) d'une personne défunte, vous conjurez l'esprit de cette personne et vous pouvez l'interroger. La DC du rituel est de 15, +1 par tranche de 10 ans écoulée depuis la mort de la personne.

L'esprit se manifeste en déplaçant de petits objets préparés à l'avance. Il ne répond à vos questions que de cette manière; vous devez donc choisir des objets capables de transmettre un message (plaquettes de bois gravées d'une lettre, de mots, de noms, cartes de tarot, objets chargés de valeur symbolique, etc.).

Un *esprit des morts* peut répondre à une question, +1 par tranche de 3 points de maîtrise que vous possédez dans le rituel. Il ne restera de toute façon pas plus de 1

round/point de maîtrise que vous possédez. Il ne peut fournir que des informations qu'il connaissait de son vivant. Un esprit des morts ne peut être lié ni à un objet, ni à un tatouage. Pour en savoir plus au sujet de ces entités, reportez-vous à la page 347.

Conjuration d'esprit mineur

Série : Spiritisme

Temps d'incantation : variable.

Réaction : 1d4

DC : 15

Portée : toucher

Coût : variable

Durée : spéciale

Sauvegarde : /

Composantes : V, S.

Ce rituel vous permet de conjurer certains types d'esprits incorporels : *esprit animal*, *esprit féérique mineur*, ou encore *esprit de protection*. Si le type d'esprit que vous cherchez à conjurer n'est pas disponible à l'endroit où vous vous trouvez, le rituel ne fonctionnera pas.

La DC est toujours de 15, mais le coût en ressources varie selon le type d'esprit choisi :

- **Esprit animal (coût 5) :** Cet esprit peut prendre le contrôle d'animaux normaux. Il est décrit à la page pp.
- **Esprit protecteur (coût 4) :** Cet esprit peut vous protéger de certaines attaques. Les différentes formes d'esprit protecteur sont décrites à la page pp. Conjurer un esprit-protecteur n'a d'utilité que si vous le *liez* à vous par un tatouage ou un lien.
- **Esprit féérique mineur (coût 3) :** Ces esprits existent partout où la nature présente un intérêt particulier. Ils sont décrits à la page pp. du présent manuel.

Les deux premiers types d'esprits décrits ci-dessus sont des *esprits éphémères*, c'est-à-dire des énergies invisibles et impersonnelles qui flottent dans l'air à la dérive. La conjuration vise à rassembler ces énergies et à les concentrer en un seul esprit qui pourra vous servir. Un esprit éphémère dispose d'un certain nombre de points de ressources, qu'il dépense au fur et à mesure qu'il agit pour votre compte. Une fois que ces points sont épuisés, il se dissipe simplement et retourne au néant. Il se dissipe de toute façon au bout de 12 heures. Le quatrième type est constitué d'esprits *permanents*, c'est-à-dire de véritables entités incorporelles, invisibles mais dotées d'une personnalité qui leur est propre, et dont la durée de vie peut aller de quelques années à l'immortalité.

Le rituel vous permet de conjurer un seul esprit, qui se retrouve aussitôt sous votre contrôle mental. Pour savoir comment fonctionne ce contrôle, reportez-vous à la page 344. La conjuration d'esprits *féériques mineurs* constitue une exception : lorsque vous agissez ainsi, vous forcez tous les esprits de ce type qui sommeillent dans la nature autour de vous à se manifester, mais vous n'avez aucun contrôle sur eux (cfr. page 348).

Le temps d'incantation dépend également du type d'esprit conjuré. Pour découvrir les règles générales sur les esprits incorporels et mieux connaître leur nature, reportez-vous aux pages 344 à 346.

Conjuration d'esprit Majeur (M)

Série : Spiritisme
Temps d'incantation : variable.
Réaction : 1d8
DC : variable
Portée : à vue ou spécial (selon le type d'esprit)
Coût : variable.
Durée : 1 jour/pt de maîtrise du sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet à un sorcier de conjurer certains types d'esprits incorporels Majeurs : *esprit totem, esprit féérique Majeur, esprit mental, esprit froid, esprit chaud, esprit plaintif, esprit de colère, esprit de vision, esprit morbide.*

Si le type d'esprit que vous cherchez à conjurer n'est pas disponible à l'endroit où vous vous trouvez, le rituel ne fonctionnera pas.

Le temps d'incantation, la DC de la conjuration et son coût en ressources varient selon le type d'esprit choisi. Les deux premiers types d'esprits décrits ci-dessous sont des esprits *permanents* : ils ne peuvent jamais être liés, et ne sont pas à proprement parler sous votre contrôle.

- **Esprit féérique Majeur (DC 24, coût 9, temps d'incantation 20 rounds)** : Les esprits féériques existent dans la plupart des forêts, des rivières et des montagnes, mais ils se montrent rarement. La conjuration vous permet de forcer l'esprit féérique local à se manifester à vous pendant quelques rounds, mais ne le place pas sous votre contrôle : si vous souhaitez obtenir son aide, il vous faudra le convaincre. Ces esprits sont décrits à la page 355.
- **Esprit totem (DC 24, coût 13, temps d'incantation 5 rounds)** : un esprit - totem, seigneur spirituel d'une race animale, ne peut être conjuré qu'en présence d'un représentant de l'espèce qu'il gouverne. S'il y a des animaux (n'importe lesquels) à portée, vous pourrez toujours vous tirer d'un mauvais pas en conjurant leur esprit-totem : il est probable qu'il puisse vous aider. L'esprit n'est pas sous votre contrôle mais se met à votre service pendant une durée de 2 tours/point de maîtrise que vous possédez dans le rituel. Ces esprits sont décrits à la page 349.

Les 7 esprits décrits ci-dessous sont tous des esprits *éphémères* (cfr. page 344), qui se retrouvent directement sous votre contrôle mental lorsque vous les conjurez. Tous peuvent être liés, soit à un tatouage, soit à un objet, soit aux deux. Le temps requis pour les conjurer est toujours de 10 rounds. L'esprit demeure auprès de vous pendant 12 heures, ou jusqu'à ce que ses *ressources* soient épuisées (cfr. page 344).

- **Esprit plaintif (DC 20, coût 11)** : Ces esprits sont capables d'émettre une plainte lugubre qui glace d'effroi vos adversaires. Ils ne peuvent être conjurés que dans des endroits où un événement très dramatique a eu lieu quelques jours auparavant. Ils sont décrits à la page 350.
- **Esprit mental (DC 20, coût 11)** : Ces esprits influencent le mental des humanoïdes. Ils ne peuvent être conjurés que dans des centres d'habitat (tribu,

village, ville) où la population est dense. Ils sont décrits à la page 350.

- **Esprit froid (DC 20, coût 11)** : ces esprits annulent toute énergie avec laquelle ils rentrent en contact. Ils ne peuvent être conjurés que de nuit. Cfr. page 351.
- **Esprit chaud (DC 20, coût 11)** : Ces esprits, aussi appelés *esprits solaires*, sont capables de réchauffer l'atmosphère, d'annuler des attaques par le froid, voir même de brûler. Ils ne peuvent être conjurés que sous la pleine lumière du soleil. Cfr. page 352.
- **Esprit morbide (DC 24, coût 15)** : Ces esprits ont un contact funeste, voir mortel. Ils ne peuvent être conjurés que dans des endroits où un événement macabre ou violent a eu lieu peu de temps auparavant. Cfr. page 352.
- **Esprit de vision (DC 20, coût 9)** : Ces esprits vous transmettent directement ce qu'ils voient et entendent. Ils ne peuvent être conjurés qu'auprès d'une large surface réfléchissante (mare, lac, rivière, surface de glace lisse...). Cfr. page 354.
- **Esprit de colère (DC 20, coût 11)** : Ces esprits ne peuvent être conjurés que lorsque les éléments sont déchaînés. Ils sont capables de restituer cette fureur. Cfr page 354.

Les règles qui concernent le contrôle mental que vous exercez sur les esprits, et la façon de les utiliser, figurent à la page 344.



Conjuration de sylphes

Série : de l'eau et du vent
Temps d'incantation : 2 rounds.
Réaction : 1d8
DC : 15 et mieux
Portée : 0
Coût : 4
Durée : 1 tour/pt de maîtrise du sorcier.
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier d'invoquer des sylphes, des esprits élémentaires de l'air de faible puissance, mais dotés d'une certaine intelligence.

Le nombre de sylphes qui apparaissent dépend du résultat du test de compétence :

15 :	une sylphe
19 :	deux sylphes
23 :	trois sylphes
27 :	quatre sylphes
31 :	cinq sylphes

Les sylphes demeureront auprès du sorcier durant 1 tour par point de maîtrise, ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou révoquées.

Les sylphes ne peuvent être invoquées qu'en extérieur, bien que rien ne les empêche de se rendre ensuite dans un lieu clos. Le sorcier n'a pas besoin de se concentrer pour les faire agir, simplement de leur donner mentalement ses instructions. Elles sont totalement invisibles, bien qu'un rituel de *détection des esprits* ou un sort de *détection de l'invisible* permette de les repérer. Elles peuvent s'éloigner du sorcier jusqu'à 450 mètres en extérieur ou 40 mètres en intérieur.

Les sylphes peuvent rendre divers services au sorcier :

- Lorsqu'elles s'éloignent et partent en éclaireuses, elles peuvent lui rapporter ce qu'elles ont vu en murmurant à son oreille dans la brise. Elles sont également à même de lui transmettre directement à l'oreille, en temps réel, toute conversation qu'elles pourraient surprendre, en jouant sur la transmission du son dans l'air; ceci à la condition expresse qu'il n'y ait pas d'obstacle susceptible de bloquer un souffle de vent entre elles et le sorcier (genre porte fermée, murs, tapisseries,...), mais seulement de la distance.
- Inversement, elles peuvent transmettre les paroles du sorcier, même chuchotées, à l'oreille de toute autre personne qui se trouve dans leur portée d'action. Comme avec le sort de mage Message, seul le destinataire désigné par le sorcier entendra ses paroles.
- Elles peuvent déclencher des petites rafales de vent sur leur passage, suffisantes pour éteindre des torches et lanternes, attiser ou éteindre un petit feu, faire balloter une enseigne, etc. elles peuvent également souffler sur les flammes pour les forcer à s'étendre hors du feu et à enflammer d'autres objets inflammables, s'il s'en trouve à moins d'un mètre des flammes.
- Elles sont à même de produire un murmure audible par tous dans le vent, plaisant ou angoissant, mais sans véritables paroles articulées.
- Si elles se mettent à deux au moins, elles sont capables de reproduire tous les pouvoirs d'un *Diable de Poussière*, de disperser un sort faisant appel au gaz de niveau 5 ou moins ou de reproduire une *Rafale de Vent* par round.
- Chaque sylphe peut détourner automatiquement une flèche ou un carreau normal(e) par segment, si le sorcier lui donne cette instruction spécifique. La sylphe a besoin de plusieurs mètres pour détourner le projectile, qui manquera automatiquement sa cible.
- Enfin, une sylphe peut se sacrifier pour "couper le souffle" d'un adversaire, en réussissant un jet pour toucher (Bonus d'attaque +5, ignore les armures). Elle s'engouffre alors dans le système respiratoire de la victime, faisant le vide d'air. La victime encaisse 1d6 points de dégâts; toute incantation en cours est perdue, toute action interrompue. La sylphe elle-même est alors révoquée.

- Les sylphes peuvent également être utilisées pour souffler dans des voiles, avec un effet sur la vitesse relativement limité (vitesse +10% /sylphe pour une simple barque, moitié moins pour une embarcation plus grosse).

Chaque sylphe a deux dés de vie, 10 points de vie en tout et une CA de 16 (touchées par armes +2). La compétence *sens d'aveugle* permet de localiser une sylphe, avec la même DC que pour une créature de petite taille.

Conjuration d'ondines

Série : de l'eau et du vent

Temps d'incantation : 2 rounds.

Réaction : 1d8

DC : 15 et mieux

Portée : 0

Coût : 4

Durée : 1 tour/pt de maîtrise du sorcier.

Zone d'effet : spéciale

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier d'invoquer des ondines, des esprits de l'eau, faibles mais dotés d'une vive intelligence (bien que parfois puérile).

Le nombre d'ondines qui apparaissent dépend du résultat du test de compétence :

Moins de 15 :	aucune (échec)
15 :	une ondine
19 :	deux ondines
23 :	trois ondines
27 :	quatre ondines
31 :	cinq ondines

Les ondines demeureront auprès du sorcier durant 1 tour par point de maîtrise du sorcier dans le rituel, ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou révoquées.

Les ondines ne peuvent prendre corps que dans l'eau et sont incapables de quitter une masse aqueuse. Elles apparaissent au bout d'1 round d'incantation. Le sorcier n'a pas besoin de se concentrer pour les faire agir, simplement de leur donner mentalement ses instructions.

Les ondines sont totalement invisibles, sauf au moyen d'un rituel de *détection des esprits* ou d'un sort de *détection de l'invisible*. Elles peuvent toutefois former volontairement un corps visible ou un simple visage dans l'eau : dans ce cas, elles apparaissent comme de petites femmes nues, hautes de soixante centimètres environ. Elles ne peuvent pas s'éloigner à plus de 80 m du sorcier.

Les ondines peuvent rendre divers services au sorcier :

- Chaque ondine peut permettre à une créature de respirer sous l'eau pendant un temps indéfini, en se concentrant exclusivement sur cette tâche.
- Les ondines sont capables de communiquer avec le sorcier, à condition que celui-ci ait l'oreille sous l'eau à ce moment. Elles peuvent donc explorer une masse aqueuse et rapporter au sorcier ce qu'elles ont vu. En matière de transmission de message, elles ont le même pouvoir dans l'eau que les sylphes dans l'air.

- Une ondine est capable de transporter de petits objets dans l'eau (max. 6kg/ondine).
- Les ondines peuvent provoquer des courants et des remous; chaque ondine donne au courant une force de 5. Trois ondines qui œuvrent de concert peuvent donc créer un courant de For 15, capable d'emporter la plupart des nageurs. Le courant est large de 1m par ondine qui s'y implique. Un jet de For du nageur contre la For du courant permet éventuellement de lui résister ou d'en sortir.
- Sous l'eau ou en surface, une ondine peut attaquer un nageur; dans ce cas, elle doit réussir un jet d'attaque (att +5, ignore les armures) pour s'engouffrer dans le nez et la bouche de la victime. Dès qu'elle attaque, l'ondine forme un corps et apparaît. Si elle arrive à ses fins, le nageur subit aussitôt 1d6 points de dégâts. S'il était en train d'effectuer une incantation, celle-ci est interrompue. En cas de succès, l'ondine elle-même est aussitôt révoquée. Les personnes sous l'effet du sort de *Respiration Aquatique* sont immunisées à ce pouvoir. Une personne doit être immergée au moins jusqu'à la taille pour être vulnérable à cette attaque.
- Les ondines peuvent agiter des vaguelettes furieuses en surface ou créer d'étranges petites sources de lumière sous l'eau.

Les ondines ne peuvent pas pénétrer dans un sort de *Bulle d'Air*. Chaque ondine a deux dés de vie, 10 points de vie en tout et une CA de 16 (touchées par armes +2).

Conjuration d'un démon mineur (M)

Série : Rituels du sang, Initiatiques
 Temps d'incantation : 2 tours
 Réaction : spécial
 DC : 20
 Portée : spéciale
 Coût : 12
 Durée : 1 jour/pt de maîtrise du sorcier
 Zone d'effet : spéciale
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier s'adjoint temporairement un petit assistant venu des mondes inférieurs : un *quasit*, un *diablotin* ou une créature similaire. Pour l'effectuer, le sorcier doit d'abord se procurer un cadavre humain encore chaud (max 3 heures après la mort), qui servira d'hôte et de *portail* pour la créature conjurée. Ensuite, le sorcier s'entaille légèrement pour verser quelques gouttes de son propre sang sur le corps; puis il prononce l'incantation. Au terme de deux tours, le démonnet apparaît, assis sur le cadavre. Il servira le sorcier pour une durée de 1 jour/point de maîtrise, puis repartira sur son plan d'origine.

Ce sera toujours la même créature qui répond à votre appel. La première fois que vous la conjurez, vous êtes pratiquement certain qu'elle fera preuve de bonne volonté. Les fois suivantes, vous découvrirez que votre assistant démoniaque devient un rien plus sournois. A partir de ce moment, il commence généralement à comploter pour vous amener à devenir initié du prince démon qu'il sert. Si vous n'avez pas cette intention, laissez-le lui croire le plus longtemps possible. Car le jour où il acquerra la certitude que ses efforts sont voués à l'échec, il changera d'attitude : désormais, il essaiera d'accomplir derrière votre dos des actes susceptibles de provoquer votre perte, tout en

s'acquittant à la lettre des ordres que vous lui donnez. Pour tenter de le contrôler, il vous faudra exercer des menaces au moment où vous lui confiez vos instructions. Pour ce faire, vous devez prononcer en sa présence une partie supplémentaire du rituel (aucun coût en ressources), spécialement conçue à cet effet, et réussir un nouveau test de maîtrise DC 24. En cas de réussite, la créature sera subjuguée et n'osera vous faire aucun coup bas jusqu'à ce qu'elle retourne sur son plan. En cas d'échec, elle est libre d'agir comme bon lui semble. Si vous conjurez à nouveau la créature par la suite, elle aura tendance à reprendre son comportement sournois, et vous devrez réitérer vos menaces. La seule façon de vous assurer de sa fidélité définitive est de connaître son nom, mais bien évidemment, il y a peu de chances pour qu'il vous le révèle lui-même... notez qu'il est impossible de renvoyer un démon mineur sur son plan avant le terme de la durée du rituel.

Si vous êtes initié d'une entité inférieure (prince démon, duc infernal, seigneur élémentaire sombre, etc.), celui-ci peut très bien vous enseigner le nom d'un démon mineur, qui vous servira alors toujours avec toute la fidélité voulue.



Conjuration d'un élémentaire (MM)

Série : de l'eau et du vent, rituels ardents
 Temps d'incantation : 6 rounds.
 Réaction : 1d8
 DC : 20 et mieux
 Portée : 300 m (dist. max entre sorcier et créature)
 Coût : 11
 Durée : 1 tour/pt de maîtrise
 Zone d'effet : spéciale
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier de conjurer un élémentaire appartenant à l'un des quatre types habituels (feu, eau, terre, air). Il fonctionne exactement comme le sort de mage du même nom, si ce n'est que la puissance de

l'élémentaire conjuré dépend du résultat du test de compétence du sorcier :

- DC 25 :** élémentaire à 8 DV
- DC 29 :** élémentaire à 12 DV
- DC 33 :** élémentaire à 16 DV
- DC 38 :** élémentaire à 20 DV

Le sorcier décide quel type d'élémentaire il souhaite conjurer au moment même où il effectue le rituel. Pour effectuer la conjuration, il doit obligatoirement se trouver en présence (à moins de 10m) d'une grande quantité de l'élément approprié : étendue d'eau pour un élémentaire d'eau, bûcher pour un élémentaire de feu, etc.

Le sorcier doit obligatoirement se concentrer sur l'élémentaire en permanence pour le contrôler ; il court les mêmes risques qu'un mage en ce qui concerne les chances que l'élémentaire échappe à son contrôle (AD&D 2^e édition).

Un élémentaire peut être lié à un objet (mais non à un tatouage). Dans ce cas, vous ne courez aucun risque qu'il échappe à votre contrôle. Cependant, l'élémentaire lié est toujours un esprit incorporel, et il a toujours besoin d'une grande quantité de son élément pour s'incarner. Vous ne pouvez donc pas l'éveiller s'il n'existe pas une quantité suffisante de cet élément à moins de 10 m de vous.

Spécial - chant de contrôle : Vous pouvez utiliser ce rituel pour prendre le contrôle d'un élémentaire que vous n'avez pas vous-même conjuré. Cette application du rituel prend 1 round d'incantation seulement, et ne vous coûte que 4 points de ressources. Vous devez vous trouver vous-même à moins de 50 m de l'élémentaire dont vous souhaitez prendre le contrôle, et vous mettre à chanter les paroles du rituel. La DC du chant de contrôle est la même que pour conjurer un élémentaire de cette puissance (DC 25 pour un élémentaire à 8 DV, etc.); en cas de réussite, l'élémentaire passe aussitôt sous votre contrôle, même s'il était actuellement sous le contrôle d'un mage ou d'un autre sorcier. S'il était sous le contrôle d'un druide ou d'un prêtre d'une religion élémentaire, la créature ne tombera pas sous votre contrôle, mais refusera de vous attaquer. Vous pouvez vous servir du chant de contrôle pour reprendre le contrôle d'un élémentaire qui vous a échappé.

Conjuration d'une salamandre (M)

Série : Rituels ardents
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 2D4 rounds
DC : 20
Portée : 300 m (dist. max entre sorcier et créature)
Coût : 8
Durée : 1 h/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier conjure une grande salamandre, c'est-à-dire un puissant esprit du feu. Pour ce faire, il doit d'abord créer un bon brasier, en utilisant pour ce faire des matières inflammables vivantes (bois vert). Ensuite, il doit se procurer une salamandre normale (l'animal), et la jeter dans le feu. Au lieu de se consumer, l'animal grandira soudain et servira de corps hôte pour l'esprit extra-planétaire.

Celui-ci se mettra au service du sorcier pour une durée de 1 heure/pt de maîtrise du sorcier. Au terme de cette période, il se dissipe en flamme.

L'élémentaire conjuré peut soit garder la forme d'une salamandre normale, capable de bouter le feu à volonté à toute matière inflammable non-vivante par un simple contact, soit prendre la forme d'une *salamandre* (le monstre, décrit dans le manuel correspondant). Il peut passer à volonté de l'un à l'autre.



Convoquer la proie

Série : Rituels de chasse
Temps d'incantation : 4 rounds.
Réaction : 1d3 rounds.
DC : 15
Portée : 1 km.
Coût : 2 (4)
Durée : spéciale (3 heures)
Zone d'effet : 1 créature
Sauvegarde : mentale DC 16
Composantes : V, S, M

Par ce rituel, le sorcier appelle à lui un individu d'une espèce animale de son choix. Pour commencer, le sorcier doit ramasser quelque chose qui provient de la bête : une touffe de poil, des excréments, etc. Il doit ensuite s'installer dans un lieu de son choix, qu'il suppose se trouver sur le territoire de la bête, et n'en pas bouger. Au cours de l'incantation, il dispose autour de lui l'élément qui provient de l'animal et l'appelle en murmurant. Puis il se place à l'affût et attend sa venue, généralement pour l'abattre. Si l'animal choisi se trouve dans un rayon de 1 km, il se présentera forcément dans un délai de 1 tour. Ce sera toujours précisément l'individu dont le sorcier a ramassé quelque chose, et aucun autre. Le charme d'attirance est rompu automatiquement au bout de trois heures, ou dès que la créature parvient sur le lieu où se tient le sorcier.

Ce qui est intéressant, c'est que ce rituel ne marche pas seulement avec les animaux « normaux » : les sorciers se sont rendu compte qu'il fonctionnait avec n'importe quelle personne ou créature, à condition, bien sûr, de se procurer quelque chose qui vient d'elle (salive, cheveux, etc). Les créatures intelligentes ont droit à une sauvegarde mentale. Celles qui réussissent ne sont pas affectées; les autres ressentent une attirance inexplicable pour le lieu où se tient le sorcier, et se mettront dès que possible en route vers celui-ci, à condition qu'il n'y ait aucun obstacle ou danger manifeste entre eux et leur but. Si elles sont retenues par la force, elles renoncent. Dès qu'elles arrivent sur place, le charme est rompu.

Le coût pour convoquer un animal normal est de 2 points de ressources. Toute autre créature nécessite une double dépense en ressources (4 points).

Convoquer la rumeur

Série : Rituels urbains
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : 2km de rayon
Coût : 4
Durée : 1 jour
Zone d'effet : rayon de 2 km
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S, M

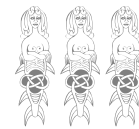
Elle court, la rumeur... par ce rituel, le sorcier la convie à venir visiter ses oreilles !

Ceci signifie qu'à l'invocation (toujours dans un habitat urbain) du rituel, le sorcier peut définir un sujet de rumeur. En général, il s'agira d'un évènement survenu dans la ville, ou bien d'une personne, sur lequel le sorcier cherche à se renseigner : où loge-t-il, qui fréquente-t-il, quels secrets cache-t-il, où était-il hier soir ? Le sorcier peut même poser une question précise, qui constitue son intérêt prioritaire. Par on ne sait quel miracle, au cours de la journée qui suit, la rumeur s'activera, puis viendra visiter le sorcier pour lui fournir, sinon la réponse à la question précise, le maximum d'informations sur le sujet. Dans un rayon de 2 km autour du lieu d'incantation du rituel, les langues vont s'activer toutes seules, les gens devenir étrangement loquaces à propos du sujet visé. Ceux qui savent quelque chose en parlent à ceux qui l'ignorent, l'intérêt pour le sujet s'avive... le sorcier n'a qu'à se balader un peu, ou même à rester assis au-dehors devant sa porte : tôt ou tard, une commère ou un commis (ou plusieurs personnes à différents moments) viendront lui rapporter spontanément le fruit de ces murmures. Aussi souvent que possible, ce seront des personnes avec lesquelles le sorcier est en relation, même de simple politesse ; parfois, il s'agira d'illustres inconnus, qui l'aborderont spontanément, comme par miracle, pour lui parler de tout cela d'un ton confidentiel. Et puis, le soir venu, tous les propagateurs de la rumeur auront oublié le sujet qui piquait tant leur intérêt. Ils ne se souviendront pas (pas spécialement) d'en avoir parlé, à moins qu'on ne le leur rappelle.

Les réponses obtenues par le sorcier seront toujours les meilleures possibles. Autrement dit, si qui que ce soit a été témoin de quelque chose qui puisse intéresser le sorcier, il en parlera forcément à quelqu'un d'autre, à moins d'être

totallement isolé de tout contact social. L'information se propagera de bouche à oreille, et la réponse parviendra toujours au sorcier. Les messages seront la plupart du temps transmis fidèlement, bien que la rumeur puisse avoir tendance à « grossir » un peu les faits ou à les comprendre à sa façon, souvent plus sensationnelle que la réalité, et que l'information puisse parfois perdre un peu en précision. Ce rituel est donc un bel atout pour des scénarios d'enquête urbaine, mais il ne faut pas prendre trop en détail les informations reçues...

Pour gérer les réponses, le MD devra toujours s'interroger sur la source première des infos (les témoins directs d'un fait). Dans de rares cas, ces témoins hésiteront à parler pour une raison ou une autre, par peur ou par scrupule... dans ce cas, ce sera au MD de déterminer leur loquacité, sachant que la magie les incite à parler, mais que leur volonté s'y oppose (tests de SAG). Mais qu'ils en parlent à une seule personne, et la rumeur sera irrémédiablement lancée... le sorcier n'aura plus qu'à l'attendre !



Créature rêvée (mm)

Série : Rêve
Temps d'incantation : 1 tour + une nuit
Réaction : /
DC : 25
Portée : 0
Coût : 12 (spécial)
Durée : spéciale
Zone d'effet : /
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce puissant rituel permet au sorcier de conjurer une créature fantastique, qu'il a lui-même imaginée au cours de la nuit précédente.

Pour générer une *créature rêvée*, le sorcier se couche pour dormir, la main serrée sur un gri-gri de sa confection, tout en murmurant les paroles de l'antique rituel. Avant de sombrer dans un sommeil de huit heures au moins, il se concentre sur l'idée d'une créature de son cru. Celle-ci peut ressembler ou non à une créature réelle. Pendant qu'il dort, son esprit va *rêver* continuellement la créature et lui donner de plus en plus de consistance et de précision. Le concept va se *nourrir* des points de ressources du sorcier, commencer à prendre vie dans le monde du rêve. Au petit matin, l'idée de la créature est enfermée dans le gri-gri; elle existe désormais à l'état *potentiel*. Le sorcier lui-même a régénéré normalement ses points de ressources pendant la nuit, mais il se réveille néanmoins avec 12 points de moins que son maximum (dépensés pour rêver la créature).

Dans les heures qui suivent, au plus tard jusqu'à son prochain sommeil, le sorcier peut à tout moment donner vie à l'idée, en soufflant simplement sur le *gri-gri* (ce qui constitue une action simple, sans temps de réaction). Dans le round qui suit (lancer 1d10 pour savoir quand), la

créature rêvée prend forme et apparaît effectivement pour se mettre au service du sorcier.

La *créature rêvée* est semi-réelle, ce qui signifie que 50% des dégâts qu'elle inflige sont illusoire et disparaîtront avec elle (cfr. les sorts de *monstres d'ombres*). Elle n'a pas de réelle intelligence, en dehors de la volonté du sorcier, même si celui-ci choisit parfois de lui donner un visage humain. Elle possède moitié moins de dés de vie que le sorcier, mais ce sont des dés à 10 faces. Par défaut, elle possède 10 points de coup; sa Dextérité, sa Force et sa Constitution sont à 20, ce qui signifie notamment des bonus au toucher et aux dégâts importants, une AC avantageuse, et 5 points de vie en bonus par dé de vie. Son bonus martial, déterminé sur la colonne des guerriers, est fonction de ses dés de vie. Par défaut, elle possède deux moyens d'attaque (chacun d'eux ayant les caractéristiques suivantes : Réaction d8, facteur d'arme +5+5, base dégâts 2d6 (+bonus de force). Par défaut toujours, sa classe d'armure pure est de 20, bonus de DEX inclus. Elle peut être atteinte par des armes normales.

En outre, au moment de sa conception, le sorcier peut lui choisir 3 des avantages suivants :

- une taille G, 15 points de coup (au lieu de 10) et une force de 25 (au lieu de 20)
- une taille T, 20 points de coup et une force de 30 (compte pour 2 avantages)
- Une DEX ou une CON portée à 26 (au lieu de 20)*
- Une attaque supplémentaire*
- 3 dés de vie supplémentaires*
- Une réaction améliorée d'un dé pour toutes ses attaques*
- La possibilité de voler
- La capacité de se déplacer au sol ou sur l'eau à de grandes vitesses
- La capacité à transporter sur son dos 1 personne (pour une taille M), 3 personnes (pour une taille G) ou jusqu'à 7 personnes (pour une taille T)
- La possibilité de cracher une seule fois du feu, du gaz, de la foudre, de l'acide, ou quoi que ce soit de léthal, infligeant 1d10 points de dégâts par dé de vie qu'elle possède.*
- Un souffle euphorisant, une seule fois *
- Une attaque paralysante*
- Une attaque empoisonnée* (dégâts 1d4/dé de vie de la créature)
- La possibilité de pousser une seule fois un rugissement qui *paralyse* ou *assourdit* toutes les créatures dans un rayon de 10m.*
- Une attaque de tir (réac 1d6, att. Bonus martial+bonus de DEX, dégâts 2d6).*
- La capacité d'*intermittence**
- Une régénération d'1/2 indice/round.
- Toute autre capacité que le MD juge raisonnable.

Les avantages marqués d'une astérisque peuvent être choisis plusieurs fois ; par exemple, le sorcier peut doter sa créature de 2 attaques supplémentaires ou de deux occasions de cracher du feu, au prix de 2 avantages. Les sorciers de niveau 13 et+ peuvent choisir 4 avantages dans la liste ; les sorciers de niveau 16 et + 5 avantages.

La créature subsiste pendant 1 tour/point de maîtrise du sorcier, puis disparaît. Si elle est tuée auparavant, elle disparaît également, et le sorcier lui-même est *étourdi* pour 1d3 rounds. Si le sorcier n'appelle pas la créature rêvée à l'existence au cours de la journée, celle-ci se dissipe simplement dans le néant dès qu'il s'endort, et ne

pourra plus être évoquée, à moins que le sorcier ne reproduise le rituel le soir même.

Focus : lorsque le sorcier crée un focus pour ce rituel, il fixe de façon permanente l'idée d'une créature de son cru dans son gri gri, après une bonne nuit de sommeil et l'invocation du rituel. Par la suite, il peut à volonté invoquer et ré-invoquer la créature rêvée, à n'importe quel moment, sans devoir y consacrer une nouvelle nuit (ce sera toujours exactement la même créature qui apparaît). Le sorcier reste libre d'effectuer le rituel sans le focus pour créer d'autres créatures rêvées, de forme différente, s'il le souhaite.



Détection des esprits

Série : Spiritisme

Temps d'incantation : 1 segment.

Réaction : 1d3

DC : 15

Portée : 0

Coût : 2

Durée : 1 round/pt de maîtrise

Zone d'effet : 1 m/pt de maîtrise

Sauvegarde : /

Composantes : V.

Ce rituel permet au sorcier de détecter la présence d'*esprits* autour de lui, c'est-à-dire toute forme de créature naturellement intangible : *Esprit mental, esprit animal* et autres esprits pouvant être liés par un sorcier, *spectre, âme en peine, fantôme, sylphes, serviteurs invisibles, esprits féériques*, etc.

La portée maximale de détection est de 1m/pt de maîtrise. Pour activer le rituel, le sorcier doit simplement réussir un test de compétence contre DC 15. Ceci est normalement suffisant pour repérer tous les types de créatures listés ci-dessus. Le sorcier peut également tenter de repérer des créatures qui ne sont pas naturellement intangibles, mais qui le sont provisoirement devenues par l'effet d'un sort ou

d'un pouvoir spécial : un mage en *forme éthérée*, un vampire sous *forme gazeuse*, etc. Ces créatures ne seront révélées que si le sorcier a obtenu au moins un 25 à son test de maîtrise.

Le sorcier ne peut normalement repérer que des esprits actifs : des esprits *dormants* (par exemple, un esprit mental endormi dans le *tatouage* d'un sorcier ou dans un objet-lien) peuvent toutefois être repérés si le sorcier obtient au moins 25 à son test de maîtrise.

Tant que dure l'effet du rituel, le sorcier a une idée précise de la localisation de chaque esprit présent alentour. Si ces esprits sont invisibles, il peut les attaquer comme s'il avait réussi un test de *sens d'aveugle*. De plus, si le résultat de son test de maîtrise est supérieur à la DC requise de 5 points ou plus, le sorcier a une idée du type d'esprit présent : *mort vivant, esprit-ressource, esprit-mental, serviteur invisible, élémentaire...*

Focus : un *focus* conçu pour ce rituel se met à vibrer tout seul dès que des esprits sont à portée. Vous êtes donc toujours automatiquement avertis de leur présence sans avoir besoin de faire quoi que ce soit (et sans qu'il vous en coûte de ressources). Si vous désirez en savoir plus, vous n'avez plus qu'à effectuer réellement le rituel pour localiser les êtres invisibles avec précision, et éventuellement avoir une idée de leur nature. Le mieux est de concevoir un focus capable d'émettre du son dès qu'il se met à vibrer (par exemple, avec une clochette ou ne serait-ce qu'une petite pièce de cuivre susceptible de tinter sur une barrette de métal); de cette façon, vous êtes certain de remarquer les vibrations. Le focus ne s'agite qu'en présence d'esprits éveillés véritables; des esprits dormants ou des créatures transformées ne suffisent pas à déclencher ses vibrations.

Dissipation des charmes (M)

Série : Envoûtements

Temps d'incantation : 1 segment.

Réaction : 1d4

DC : spéciale

Portée : 0

Coût : 5

Durée : instantané.

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

Ce rituel est l'équivalent du sort de *dissipation de la magie* des mages et des prêtres, à ceci près qu'il est centré sur un seul individu. En touchant physiquement celui-ci et en prononçant un simple mot, le sorcier annule tout les effets magiques qui l'affectent actuellement (y compris les éventuels sortilèges protecteurs... !). Si la cible n'est pas consentante, le sorcier devra réussir une attaque au corps à corps (à mains nues en mêlée, ou en lutte) contre elle dans les 5 segments qui suivent l'incantation du rituel.

Le sorcier doit effectuer un test de maîtrise : le résultat indique quels sortilèges et rituels sont dissipés, et lesquels sont trop puissants pour être affectés.

- **Sorts :** la DC pour dissiper un sortilège est de 18 + le niveau du lanceur de sort (les niveaux de composés - mages et les degrés de *voie des runes* comptent pour 1/2).

- **Rituels :** La DC est égale à 18 + le niveau du sorcier (les degrés de *voie du rebouteux* comptent pour 1/2)
- **Pouvoirs magiques de créatures :** la DC est de 18 + le nombre de dés de vies de la créature.

Tous les sortilèges que le résultat permet de briser sont dissipés instantanément; ceux pour laquelle le résultat est insuffisant (inférieur à la DC requise) résistent.

Les effets magiques permanents qui affectent la cible sont neutralisés pour 3d6 *phases*, puis reprennent effet normalement; de même pour tout objet magique personnel actuellement utilisé par la cible (bracelets de protection, talisman, cape de vol, anneau d'invisibilité, etc.). Une métamorphose magique ne peut pas être annulée de cette manière. Contrairement au sort de *dissipation de la magie*, les fioles et autres objets à usage unique portés par la cible ne sont pas détruits. Les *tatouages* portés par la personne ciblée ne peuvent pas non plus être dissipés. Un sort de *charme* ou de *domination* peuvent être rompus, mais pas la possession durable d'une victime par un esprit intrus qui a investi son corps, ni le lien résultant d'un rituel d'*envoûtement* ou de *possession*. Pour contrer de tels effets, il faut utiliser les rituels d'*envoûtement* ou de *possession* d'une façon spéciale (cfr. pp), ou bien un sort de *désenvoûtement*.

Lorsqu'un effet de sort zone est spécifiquement centré sur une personne, et que cette personne est frappée par *dissipation des charmes*, le sortilège est entièrement annulé. Par exemple, *protection contre le mal sur 3 m* est un sort zone centré sur son incantateur, protégeant également toutes les personnes réunies dans un rayon de 3m autour de lui. Si l'incantateur est atteint avec succès par une *dissipation des charmes*, la protection disparaît pour tout le groupe.

Ce rituel permet d'annuler une marque magique (*glyphe de garde, piège à feu*, rituels de la série des *Marques*, etc.), mais en cas d'échec, les pièges magiques se déclenchent automatiquement, avec le sorcier pour centre de leur zone d'effet.

Focus : S'il se sert d'un focus conçu pour ce rituel, le sorcier peut atteindre une cible située à une distance maximale de 50 m, sans devoir la toucher physiquement. Il lui suffit pour ce faire de tendre le focus vers la cible.

Eau de pureté (M)

Séries : de l'eau et du vent, Vitaux

Temps d'incantation : 6

Réaction : 1d8

DC : 20

Portée : 0

Coût : 4

Durée : une heure

Zone d'effet : 5 litres d'eau

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Au moyen de ce rituel, le sorcier enchante jusqu'à 5 litres d'eau pour les transformer en un anti-poison capable de neutraliser les substances toxiques dans un organisme. Une personne subissant les effets d'un poison doit boire au moins un litre d'*eau de pureté*; aussitôt le poison cesse définitivement de faire effet (mais les dégâts déjà subis ne sont pas effacés pour autant).

L'eau de pureté est même partiellement efficace contre les maladies d'origines microbiennes ou psycho-somatique. Une personne buvant un litre d'eau de pureté (ou s'en versant sur sa peau ou ses organes malades) peut lancer un jet de sauvegarde fortitude contre une DC de 16 (ou +, selon la virulence de la maladie, à la discrétion du MD). En cas de réussite, elle guérit en moins d'une heure. En cas d'échec, elle ne peut plus tenter de se guérir par ce moyen.

Notez aussi qu'un demi-litre d'eau de pureté équivaut à une fiole d'eau bénite, pour ce qui est d'infliger du dégât à des morts-vivants et autres créatures maléfiques.

L'eau reste enchantée pendant une heure, puis perd toutes ses vertus.



Envoûtement

Série : Envoûtements

Temps d'incantation : 1 heure.

Réaction : spécial

DC : 18

Portée : sans limites (sur le même plan d'existence)

Coût : 8

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Sauvegarde : fortitude DC 16

Composantes : V, S, M.

L'envoûteur crée un lien entre une personne et sa représentation symbolique (poupée de cire, etc.), pour ensuite affecter cette personne à travers ladite représentation, et lui nuire à distance.

L'envoûteur peut façonner cette représentation comme bon lui semble, en accord avec ses traditions : figurine de cire ou de son, statuette, ... il doit y consacrer en principe au moins une journée complète. L'envoûteur doit

impérativement inclure dans la représentation une partie du corps de la cible : cheveux, rognures d'ongles, etc.

L'incantation du rituel lui-même dure environ une heure. Si le test de maîtrise est réussi, la statuette est maintenant enchantée : tout ce que le sorcier lui fera subir sera subi également par la personne qu'elle représente. S'il est raté, le sorcier ne peut plus tenter d'envoûter cette personne tant qu'il n'a pas progressé d'un niveau (ou d'un degré dans la voie du rebouteux).

Tant que le lien est maintenu, le sorcier peut « torturer » chaque jour la statuette pour infliger, à travers elle, du dégât à la cible. La victime ressentira soudain des maux en rapport avec la torture subie par sa représentation. Par exemple, si le sorcier pique la statuette au ventre, la victime ressentira soudain une fulgurante douleur à l'abdomen. S'il l'expose au feu, la victime se sentira prise de fièvres ou de sensations de brûlures intérieures et extérieures.

Chaque jour où l'envoûteur passe au moins une demi-heure à torturer la statuette, la victime doit lancer un jet de sauvegarde *fortitude* contre DC 16, sous peine de perdre 1d3 point de constitution, avec toutes les conséquences que cela suppose (cfr. *l'épuisement*, page 40). Plus les jours passent, et plus elle se sent malade. Une fois que son score de constitution tombe à zéro, elle meurt.

Le lien d'*envoûtement* a une durée spéciale : il est permanent tant que la statuette n'est pas détruite. Cependant, à chaque fois que la victime réussit sa sauvegarde (contre les effets journaliers de l'envoûtement), le sorcier court un risque de 5% cumulatif de subir un *choc en retour* : si c'est le cas, il doit lui-même lancer un jet de sauvegarde en fortitude, sous peine de perdre aussitôt 2D6 points de constitution (qu'il pourra récupérer au rythme de 1/nuite de repos, uniquement à partir du moment où il aura brisé le lien). Tirez le D100 tous les jours, et notez bien que, si vous résistez bien à un premier choc en retour, vous pouvez toujours en subir un second peu après.

Un lien d'envoûtement peut être brisé aisément par le sorcier ou par tout autre intervenant : il suffit de détruire radicalement la représentation. Dans ce cas, la victime ne subit plus aucun effet et le sorcier ne court plus aucun risque de choc en retour. Si le sorcier meurt, l'enchantement persiste avec la statuette, mais le sorcier n'est plus en mesure de torturer celle-ci (à moins qu'il n'ait prévu un supplice automatique ou permanent – cela s'est déjà vu), et la victime ne subit plus de dégâts.

Les points de constitution perdus par la victime ne peuvent pas être récupérés tant que le lien avec la statuette est maintenu. Les sorts de *soins* ou de *guérison des maladies* sont inefficaces, à l'exception du puissant sortilège clérical de *guérison* (qui rend instantanément à la victime tous les points de constitution qu'elle a perdus, mais ne la prémunit pas contre des pertes ultérieures). Une fois que le lien est brisé, la victime regagne ses points de constitution au rythme de 1 par jour de repos.

Vous ne pouvez maintenir qu'un seul *envoûtement* à la fois.

Contre-envoûtement : ce rituel peut être utilisée par un autre sorcier pour réaliser un contre – envoûtement et libérer une victime du lien. La DC pour ce faire est de 20+le niveau de sorcier de l'envoûteur. Le désenvoûteur doit se trouver en présence de la victime, mais n'a pas besoin de disposer de la représentation symbolique pour rompre le lien.

Façonnage de talisman

Série : Façonnages
Temps d'incantation : 4 heures
Réaction : spécial
DC : 15
Portée : toucher
Coût initial : 10
Durée : permanent
Zone d'effet : 1 objet
Sauvegarde : /.
Composants : V, S, M

Ce rituel permet à un sorcier de fabriquer un talisman (ou gri-gri), un objet magique permanent qui protège son porteur contre un certain type de danger : poison, magie, morsure du feu, etc. Pour ce faire, le sorcier doit non seulement dépenser une énergie psychique considérable, mais encore sacrifier un certain nombre de points d'expérience. Ceux-ci sont dépensés même si le rituel est raté.

Il existe différents types de talisman; chacun d'eux ne protège son porteur que contre un seul type de danger :

Poison : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à ses sauvegardes en *fortitude* contre le poison. Le coût en expérience est de 7 XP.

Magie : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à ses sauvegardes contre toute forme de magie. Coût 9 XP.

Esprit : un tel talisman donne à son porteur un bonus de 1 à toute sauvegarde *mentale*. Coût 8 XP.

Feu : un tel talisman réduit les dégâts de feu (normal ou magique) de 1 pt par dé de dégât. Coût 10 XP.

Si le sorcier réussit un test de compétence supérieur à la DC de plus de 6 points, le talisman est d'une facture exceptionnelle et son effet est doublé (+2 à la sauvegarde ou réduction des dégâts de feu de 2 pts par dé de dégât).

Un talisman contre un danger donné ne peut être réalisé qu'à partir d'une matière censée préserver contre ce danger. Par exemple, une pierre nommée *crapaudine* est censée protéger contre les poisons. Vous ne pouvez porter sur vous qu'un seul talisman du même type, bien que ses effets puissent se combiner avec ceux d'objets magiques d'un autre type.

Familier de sorcier

Série : Initiatiques
Temps d'incantation : 1 jour
Réaction : spécial
DC : 15 et +
Portée : spéciale
Coût : 8
Durée : permanent
Zone d'effet : spécial
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce sortilège permet au sorcier de créer un lien avec un animal familier, de façon similaire au sort de mage du même nom. Théoriquement, n'importe quel animal normal peut être choisi comme familier. Pour effectuer le rituel, le

sorcier doit être mis en présence de l'animal pendant au moins deux heures sur la durée totale de l'incantation (une journée), ce qui peut nécessiter une capture, ou mieux, un début d'appropriation (test d'*empathie animale*). Le sorcier doit de toute façon consacrer la journée entière à effectuer l'incantation.

La DC du test de maîtrise dépend du seuil de ressources de l'animal choisi : les animaux ayant un seuil de 2 sont DC15, ceux qui ont un seuil de 3 sont DC20, et ceux qui ont un seuil de 4 sont DC25. Les animaux venimeux et les animaux ayant plus de 1 dé de vie peuvent devenir des familiers si votre MD l'accepte, mais ceci réclame le sacrifice de 6 à 10 XP (en fonction de la « puissance » de l'animal).

Les avantages du lien sont les mêmes qu'avec le sort de mage, avec une seule différence : les points de vie du familier ne s'ajoutent pas aux PV du sorcier. Par contre, le sorcier peut puiser (avec modération !) automatiquement et à volonté dans les *ressources* de son familier pour réaliser des rituels de basse-magie. L'animal familier devient donc une sorte de réserve de points de ressources.

Un animal familier récupère tous ses points de ressources en une seule nuit de sommeil. Son *seuil de ressources* dépend de sa race, en voici quelques exemples : petit rongeur, oiseau, chat ou fouine 2; chien, rapace, loir, raton laveur 3; loup, chien et animaux plus gros 4 (aucun animal ne peut avoir un seuil supérieur à 4).

Si le familier est tué, le sorcier ne subit pas de contre-coup physique, mais devient très déprimé et ne pourra plus utiliser aucun rituel pendant une semaine au moins. Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier (mais s'il est tué, vous pouvez le remplacer).

Focus

Série : Façonnages
Temps d'incantation : 4 heures
Réaction : spécial
DC : réussite automatique
Portée : toucher
Coût : 10
Durée : permanent
Zone d'effet : 1 objet
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier de créer un focus, c'est-à-dire un objet enchanté dont il pourra se servir pour amplifier l'énergie d'un rituel de Basse magie et augmenter ses effets. Chaque *focus* ne fonctionne jamais que pour un seul rituel, choisi à sa création; mais il est permanent et peut être utilisé à volonté par le sorcier (et par lui seul).

Choisissez un rituel de Basse-magie maîtrisé par vous, l'un de ceux que vous utilisez souvent. Choisissez ensuite un petit objet qui ait un rapport symbolique avec ce rituel : par exemple, si vous avez choisi le rituel d'*hallucinations*, un bijou sur lequel vous aurez monté une pierre précieuse ou semi-précieuse associée au rêve. Ensuite, effectuez le rituel (coût : 10 points de ressources) : la réussite est automatique.

L'objet est maintenant enchanté. Chaque fois que vous l'utilisez pour effectuer ce rituel, le focus augmente votre *maîtrise* de 4 points. De plus, vous bénéficiez d'autres avantages, qui varient selon le rituel choisi : temps

d'incantation plus court, distance plus grande, etc. Si un rituel peut donner lieu à un *focus*, vous trouverez au bas de sa description une liste de ces avantages. Si vous ne trouvez pas cette rubrique, c'est que le rituel ne peut pas donner lieu à un focus. Les rituels qui peuvent bénéficier d'un focus sont notoirement les suivants :

Détection des esprits	Torpeur
Hallucinations	Transfert de maux
Mauvais oeil, paralysie	Transfert de sens
Mauvais oeil, faiblesse	Vivacité
Force du sorcier	
Soins de sorcier	
Rituel de vitalité	
Masque d'apparence	
Masque d'absence	
Dissipation des charmes	
Rituel d'emprunt	

Pour utiliser le focus, vous devez simplement le tenir en main (la méthode classique est de porter le focus en pendentif autour du cou ; de cette manière, le sorcier n'a plus qu'à le saisir d'une main libre pour effectuer le rituel). Les focus sont conçus pour vous seul, et vous ne pouvez en posséder qu'un certain nombre à la fois; relisez à ce sujet les règles de la page pp.



Fléau (M)

Série : Envoûtements
 Temps d'incantation : 1 heure ou plus.
 Réaction : spécial
 DC : 20
 Portée : 0
 Coût : 16
 Durée : 1 jour/ pt de maîtrise.
 Zone d'effet : carré de 250m de côté/pt de maîtrise
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S, M

Le rituel de *fléau* permet au sorcier de déclencher une catastrophe naturelle animale ou parasitaire (nuée de sauterelles, grande quantité de rats, nuées d'insectes, bandes de chiens errants ou meutes de loups, grande quantité de corbeaux, etc.) dans un territoire de son choix. Pour lancer ce rituel, le sorcier doit avoir en main une motte de terre provenant du territoire qu'il souhaite viser, et se tenir en bordure de ce territoire. Au cours de l'incantation, il en fait lentement le tour en marchant, s'arrêtant en divers endroits pour proférer les paroles de

l'incantation. Ceci prend au moins une heure, sans doute davantage. Au terme de l'incantation, le territoire visé est maudit : il attire aussitôt un grand nombre d'animaux de même nature, capables de causer du dégât. Le type d'animaux qui répond à l'appel du sorcier sera toujours le premier disponible dans la région. Par exemple, si le territoire visé contient des sauterelles ou des mouches, ces insectes se multiplieront rapidement dans des proportions anormales pour former de nombreux essaims. S'il y a beaucoup de chiens errants dans la région, ils deviendront anormalement agressifs et s'assembleront en bandes qui convergeront toutes vers le territoire visé. Bien entendu, les fléaux disponibles varient également selon la saison (par exemple : guêpes, mouches et frelons seront indisponibles en hiver). Il existe presque toujours un fléau potentiel dans un territoire ou à proximité de celui-ci ; si ce n'est pas le cas, le fléau sera importé d'une région voisine (par exemple, un nuage de sauterelles peut franchir de grandes distances en peu de temps). Le sorcier peut chercher à prévoir quel type de fléau sera conjuré, en se renseignant sur la faune du territoire visé, mais il n'aura jamais de certitude quant au résultat.

Après l'incantation, le fléau mettra toujours deux ou trois jours avant de prendre sa pleine ampleur (pendant ces journées, il commencera à se manifester graduellement). Les dégâts effectués par le fléau dépendront de la nature des animaux conjurés : par exemple, des nuées de sauterelles se contenteront de ravager les récoltes, tandis que des chiens errants assemblés en bandes (ou des loups) attaqueront sauvagement toute personne isolée, et que des essaims de frelons pourraient bien tuer ceux qui sont pris dedans. Le fléau persiste durant un jour/pt de maîtrise du sorcier, mais celui-ci peut y mettre un terme quant il le souhaite, en renversant simplement la motte de terre qui lui a servi à incanter le rituel au cœur du territoire (si quelqu'un arrive à lui dérober la motte de terre, il peut mettre lui-même fin au fléau en procédant de la même manière). Les habitants du territoire visé peuvent toujours chercher à exterminer le fléau, s'ils en ont les moyens : par exemple, une chasse au loup est envisageable.

La zone d'effet d'un *fléau* est un territoire de 250 m de côté/point de maîtrise du sorcier. Il est dangereux de lancer un fléau, parce qu'on ne peut jamais prévoir ce qu'il deviendra au terme de la durée du rituel : le plus souvent, il se dissipe, mais il arrive qu'il migre vers les territoires voisins. Le sorcier ne contrôle pas le fléau : il ne fait que l'attirer sur la zone. Il est par exemple impossible de commander à une bande de chiens errants pour les amener à attaquer une créature plutôt qu'une autre.

Follets ardents (M)

Série : Rituels ardents
 Temps d'incantation : 5
 Réaction : 1d8
 DC : 20
 Portée : 30 m
 Coût : 4
 Durée : 1round/pt de maîtrise
 Zone d'effet : /
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S, M

Par ce rituel, le sorcier invoque des follets ardents, de petits esprits élémentaires du feu ressemblant à des flammes de 20 cm de haut qui sautent hors du feu, se

tortillent et bondissent de façon chaotique, pour bouter le feu au gré du sorcier (ou de leur propre malice, s'il les laisse agir sans contrôle).

Le sorcier peut convoquer 1d4 follets par tranche de 4 points de maîtrise qu'il possède dans la série à laquelle appartient ce rituel.

Pour invoquer ces créatures, le sorcier doit disposer d'une source de feu (une torche allumée suffit). Chaque follet a 3 points de vie, une AC de 16 (due à une haute DEX), mais ne peut être atteint que par des armes magiques +1 ou mieux, par l'eau, qui leur inflige 1d6 point de dégât par litre, ou des pelletées de sable ou de terre (dégâts 1d4 par kg). Une sylphe peut leur infliger 1d4 points de dégâts par attaque réussie, mais perd aussitôt le même nombre de points de vie; tandis que des vents forts (comme un sort de *rafale*) les soufflent irrémédiablement.

Chaque follet dispose d'un seul mode d'action/d'attaque, qui est de sauter sauvagement sur les choses et les gens pour y bouter le feu (réaction 1d6, att +4, dégâts 1d3, enflamme sur 20 pur). Chacun d'eux est capable d'enflammer les matières inanimées inflammables, au rythme estimé par le MD.

Force du sorcier

Série : Métaboliques
Temps d'incantation : 4 segments
Réaction : 1d8
DC : 15 et +
Portée : 0
Coût : 2
Durée : 1 phase/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, un sorcier est capable de puiser dans ses *ressources* psychiques pour doper (provisoirement) sa puissance musculaire, pour une durée de 1 phase/ point de maîtrise.

Lorsqu'un sorcier utilise ce rituel, sa force est augmentée d'un nombre de points dépendant du résultat du test de maîtrise :

DC 15 : +3
DC 17 : +4
DC 19 : +5
DC 21 : +6
DC 23 : +7
DC 25 : +8
DC 27 : +9
DC 29 : +10

Le bonus standard de force, le bonus de mêlée au toucher et le bonus aux dégâts du sorcier augmentent en conséquence. Ce rituel peut permettre d'atteindre une force maximale de 23.

Le sorcier ne peut évidemment doper que sa propre force : il lui est impossible de doper celle d'autrui. En outre, il est conseillé de n'effectuer ce rituel que deux fois/jour au maximum; si le sorcier dépasse cette limite, il perd 1d6 points de CON à chaque rituel de *force* supplémentaire dont il bénéficie (ces points sont perdus au moment où les effets du rituel s'estompent).

Pour activer ce rituel, il faut au préalable absorber une décoction (préparée à l'avance) à base de certaines plantes. Le sorcier pourra se procurer ces dernières en pleine nature, au prix d'un jet réussi en herboristerie (DC à la discrétion du MD, selon la flore disponible à cet endroit). S'il n'est pas compétent en herboristerie, il lui faudra se procurer la décoction auprès d'un autre sorcier (le prix devrait rester très raisonnable).

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, le temps d'incantation est réduit à un seul segment (le temps de saisir brièvement le focus et de prononcer un seul mot). Vous n'avez plus besoin de boire de décoction. Vous pouvez effectuer le rituel trois fois par jour sans contrecoup.



Grande garde (mm)

Série : Marques
Temps d'incantation : 3 segments
Réaction : 1d8
DC : 25
Portée : toucher
Coût : 11
Durée : 5 rounds/point de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S, M.

Ce rituel est une version plus puissante du *rituel de garde* (cfr. la description de celui-ci). Elle fonctionne contre toutes les créatures d'une même espèce ou d'une même catégorie, au choix du sorcier : par exemple, une marque qui barre la route à tous les orcs, ou tous les ogres, toutes les harpies, ou tous les nains (espèces). Ou une marque qui repousse toutes les créatures humanoïdes, tous les êtres plus grands qu'un chat, tous les êtres doués de la parole, etc. (catégories). Le sorcier peut en fait définir la catégorie d'êtres affectés comme il le souhaite, mais dispose pour ce faire d'un maximum de 20 mots.

De plus, les créatures qui se heurtent à la Grande Garde ou tentent de la forcer (même sans s'y attendre) doivent lancer un jet de sauvegarde *fortitude* DC20 sous peine d'être étourdis pour 2d4 phases. La *Grande Garde* ne peut pas être rendue permanente.

Hallucinations

Série : Rêve

Temps d'incantation : 3 segments

Réaction : 1d4

DC : sagesse de la cible

Portée : 30 m

Coût : 2

Durée : 1 phase/ pt de maîtrise du sorcier

Zone d'effet : 1 personne ou créature

Sauvegarde : mentale DC 16

Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier affecte l'esprit d'une unique victime, qui devient alors la proie d'illusions angoissantes, similaires à un « bad trip » de junkie. Le sorcier doit garder sa victime à vue pour pouvoir l'affecter; la portée maximale est de trente mètres.

Si le rituel est réussi (DC = sagesse de la cible), la victime a encore droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour en éviter l'effet. Si elle échoue, elle se met à subir des hallucinations cauchemardesques : par exemple, elle croit que son corps se couvre d'araignées rampantes, que des insectes lui sortent par la bouche, ou encore qu'elle est assaillie par des rats ou des serpents; ou toute autre hallucination capable de provoquer sa terreur.

Une victime de ce rituel ne peut effectuer aucune action tant qu'elle est affectée; elle ne fait plus rien d'autre que se défendre frénétiquement contre le danger illusoire. Tous ses adversaires la frappent avec un bonus de 2 (la victime est désormais incapable de *parer* autant que d'attaquer, puisqu'elle ne peut effectuer aucune action de combat, mais si elle a gardé une arme en main, elle ne s'expose pas à des attaques d'opportunité).

Si le *test de maîtrise* dépasse 20, toute victime qui échoue à sa sauvegarde est carrément prise de *panique* : elle s'enfuit à toutes jambes, poursuivie par sa terreur illusoire. Une victime *paniquée* le reste pendant 5 rounds après que l'effet du rituel se soit interrompu. Une victime simplement affectée retrouve tous ses moyens dès que le rituel prend fin.

Le rituel d'hallucinations peut affecter toute créature dotée d'une intelligence de 6 ou plus. Les créatures de nature magique ou extra-planaires ne sont pas affectées. Par exemple, un goblin, un géant ou un ogre pourra être affecté, mais pas une araignée géante (sauf si elle est très intelligente – dans ce cas au MD de déterminer ce qui pourrait bien lui faire peur !), encore moins un élémentaire.

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, vous n'avez qu'à le brandir devant le regard de la victime pour déclencher le rituel. Le temps d'incantation est donc réduit à un seul segment.

Plutôt que de viser une seule cible, vous pouvez choisir de brandir votre focus au-dessus de votre tête. Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans une zone de 7m/7m, directement face à vous (portée 0), sont affectées par les *hallucinations*. Dans ce cas précis, le coût du rituel est de 5 points de ressources.

Spécial : un sorcier qui maintient un *envoûtement* contre une personne peut effectuer ce rituel à travers la représentation symbolique de la cible, ce qui permet de l'affecter à distance. Dans ce cas, la durée de l'effet est de 1 tour/point de maîtrise du sorcier (au lieu de 1 round/ pt de maîtrise). Utilisé au moins une heure par nuit (6 tours), cet effet annule tout le bénéfice du sommeil (la victime ne récupère aucun point *d'endurance* ni de *ressources*, et ne peut mémoriser aucun sort durant la nuit où il subit des hallucinations).



Hybridation

(M)

Série : Rituels de sang

Temps d'incantation : 1 heure (1 phase)

Réaction : spécial (1d8 segments)

DC : 20

Portée : 0

Coût : spécial

Durée : spéciale.

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Peu de sorciers osent utiliser le rituel d'hybridation. Cette ancienne incantation permet à son utilisateur de transformer son corps pour prendre une forme hybride, mi-homme, mi-animal. Pour ce faire, il doit d'abord se procurer du sang d'une espèce animale donnée : par exemple, de chauve-souris, de chien ou encore de bouc ou de loup. Ensuite, le sorcier effectue la première partie du rituel pour enchanter le sang. Ceci prend une heure, demande un test de maîtrise réussi, et coûte 2 points de ressource/litre de sang. Si le test est réussi, le sang est enchanté pour une durée de 1 an et ne coagulera pas.

Vous pouvez à tout moment boire un litre de sang enchanté pour *prendre la forme hybride*. Immédiatement après la prise, vous devez effectuer la seconde partie de l'incantation (5 segments) et réussir un nouveau test de maîtrise (pas de coût en ressources). Si le test est raté, vous ne parvenez pas à vous transformer, mais le sang vous empoisonne : vous perdez instantanément 2 indices +2d6 points d'endurance (pas d'autre effet). En revanche, si le test est réussi, votre corps se transforme pour prendre la *forme hybride*. Il s'agit d'un processus toujours douloureux.

A la fin du temps d'incantation, vous ressemblez à un humanoïde doté d'un certain nombre de caractéristiques de l'espèce animale dont vous avez bu le sang. Par exemple, si vous avez bu du sang de chauve souris, vous vous doterez d'un pelage, et votre visage ressemblera à la face de cet animal; vous serez doté d'ailes (en plus de vos bras) et capable de voler (bien que de façon relativement maladroite); de plus, vous serez doté d'un sonar. Si vous avez bu du sang de loup, vous prendrez la forme d'un loup-garou, bénéficierez de tous les avantages d'un *masque du loup*, et gagnerez en outre une attaque par *morsure* (réaction 1d6) en plus de vos actions de combat habituelles; votre vitesse de déplacement maximale sera doublée.

Le MD devra définir au cas par cas quelles sont les caractéristiques de votre forme *hybride*, en fonction de l'animal dont vous buvez le sang. Il préparera ces caractéristiques au moment où vous enchantez le sang, de façon à ne pas devoir les improviser en cours de partie ; cependant, il se gardera bien de transmettre ces informations au sorcier, du moins pas tant qu'il n'a pas essayé la transformation au moins une fois : car aucun sorcier ne peut prévoir à quoi ressemblera la forme hybride d'un animal donné, à moins de connaître un autre sorcier qui l'a essayée.

Sous forme hybride, vous conservez toujours vos propres points de vie, bonus martial et autres caractéristiques, (mais certaines peuvent être améliorées par la transformation). Vous conservez normalement l'usage de la parole et restez donc capable d'effectuer des incantations. La forme hybride a toujours à peu près la même taille que votre forme humaine, bien qu'il puisse y avoir de légers ajustements. Votre équipement ne se transforme jamais avec vous.

Si la forme hybride est capable de mordre ou de griffer (ce qui est souvent le cas), elle a 50% de chances de transmettre la lycanthropie à chaque fois qu'une attaque par griffe ou crocs réussit.

Le rituel n'est pas limité dans le temps : vous pouvez donc rester sous forme hybride aussi longtemps que vous le souhaitez. Le rituel s'arrête lorsque vous décidez de reprendre forme humaine. Pour ce faire, vous devrez réussir un nouveau test de maîtrise, contre une DC de 18 + 2 / journée passée sous forme hybride. Si vous échouez, vous êtes à présent prisonnier de votre forme hybride jusqu'à la fin de la prochaine pleine lune (un mage qui utilise le sort de *métamorphose* peut vous rendre votre forme normale avant cette échéance). De plus, vous avez 50% de chances de contracter la lycanthropie.

Spécial : si vous n'avez pas sur vous de sang enchanté, il vous reste toujours une possibilité désespérée pour *prendre la forme hybride* : il vous suffit de boire le sang d'un animal encore vivant, à même son corps (si vous utilisez un quelconque récipient, cela ne fonctionnera pas), et d'effectuer le rituel (1 phase d'incantation). Le sang encore

chaud fonctionnera de la même manière que le sang enchanté. Le coût en ressources est alors de 5 points.

Interdit Majeur

(MM)

Série : Initiatives

Temps d'incantation : 2

Réaction : 1d4

DC : 25

Portée : à portée d'ouïe de la cible

Coût : 12

Durée : 1 jour/point de maîtrise

Zone d'effet : 1 personne ou créature

Sauvegarde : mentale (spécial).

Composantes : V, M

Par ce rituel, le sorcier interdit formellement à une personne ou créature d'accomplir un acte donné. Il doit pour cela brandir sous les yeux de la victime un gri gri spécialement préparé à cet effet, et prononcer des paroles lui explicitant précisément la nature de l'interdiction qui pèse sur elle : il dispose pour ce faire d'un maximum de 20 mots.

L'interdit doit impérativement être une seule action, avec un seul complément d'objet direct (s'il y a lieu). Le sorcier ne peut donc interdire à une personne de «toucher à la statuette d'or du temple ou de tuer son gardien », mais il peut lui interdire tout simplement de pénétrer dans le temple. De même, il ne peut lui interdire de « toucher une épée, une dague ou un arc », mais il peut lui interdire de « toucher une arme », ou même (plus vicieux mais comportant des failles) de « toucher un objet comportant du fer ».

La cible doit être capable de comprendre le sorcier pour que l'interdit prenne effet. Elle dispose d'une sauvegarde initiale, mais celle-ci est d'une DC particulièrement élevée (DC 24). En cas de réussite, l'interdit ne prend pas effet du tout et peut être ignoré.

Dans le cas contraire, l'interdit reste actif pendant 1 jour/pt de maîtrise du sorcier dans le rituel. Pendant cette période, la victime est incapable d'effectuer l'acte visé, à moins de réussir une sauvegarde mentale (DC 16). Si elle la rate, elle doit attendre 12h pour réessayer. Si elle la réussit et effectue l'acte proscrit, elle subit aussitôt de violentes convulsions abdominales, abominablement douloureuses, qui lui infligent 2d8 points de dégâts à chaque round, et ce jusqu'à ce qu'elle cesse de commettre l'action interdite. Ces dégâts peuvent parfaitement entraîner la mort. De plus, sitôt qu'un dé de dégât sort un 8, la victime s'évanouit automatiquement sous la douleur, et demeure inconsciente pendant 3d6 rounds. Quoi qu'il arrive, si elle souhaite ré-effectuer l'acte par la suite, elle devra à nouveau réussir une sauvegarde.

A chaque fois que la victime transgresse l'interdit, le gri-gri ayant servi à l'incantation émet un étrange bourdonnement oppressant. S'il a conservé celui-ci, le sorcier peut alors être informé de la violation.

Des interdits qui mettent directement en danger la vie de la personne (par ex, interdiction de boire, de manger, de déféquer...) ne restent actifs que pendant 8h/point de maîtrise du sorcier. Il est impossible d'interdire à quelqu'un de respirer.

Un interdit peut être levé par un sort de *désenvoûtement* ou d'*expiation*.



Interdit Mineur

Série : Initiatives

Temps d'incantation : 3

Réaction : 1d4

DC : 15

Portée : à portée d'ouïe de la cible

Coût : 4

Durée : 6h/point de maîtrise

Zone d'effet : 1 personne ou créature

Sauvegarde : mentale DC 16

Composantes : V, M

Il s'agit d'une version atténuée de l'interdit majeur. L'acte proscrit doit être énoncé par le sorcier au moment de l'incantation, aux mêmes conditions que pour l'interdit majeur (20 mots, un seul acte, dans un langage compréhensible par le destinataire, un gri-gri en support).

Une sauvegarde initiale est accordée, avec une DC de 16; en cas de réussite, le rituel ne prend pas effet. Dans le cas contraire, la personne ne peut effectuer l'acte interdit sans un gros effort de volonté, c'est-à-dire sans réussir d'abord une sauvegarde mentale (DC16). En cas de succès, elle subit tout de même l'un des effets suivants dès qu'elle tente d'accomplir l'action :

D 10

- 1 : faiblesse soudaine, sa FOR tombe à 6
- 2 : tremblements irrésistibles, sa DEX tombe à 5, (cfr. ci-dessous)
- 3 : diarrhées ou vomissements soudains
- 4 - 9 : malus de 4 à tous ses jets
- 10 : Sauvegarde fortitude DC16, ou la personne s'évanouit pour 1D3 rounds

Une force de 6 provoque non seulement des malus au combat, mais empêche en outre le personnage de porter des choses lourdes. Une dextérité à 5 rend la personne maladroite : tout résultat de 1 à 4 pur sur un jet de réussite au D20 se traduit par une maladresse flagrante (lâcher les objets tenus en main, trébucher...), et le MD peut demander un test de DEX pour des gestes qui n'en demandent pas d'habitude. Les effets de la transgression disparaissent en 1D2 rounds dès que la victime cesse de commettre l'action.

Des interdits qui mettent directement en jeu la vie de la victime (tels que l'interdiction de boire) ne fonctionnent pas avec ce rituel. Les sorts qui peuvent rompre l'interdit sont les mêmes que pour la version majeure (*désenvoûtement* ou *expiation*, une simple *dissipation de la magie* est insuffisante).

La grande chasse (M)

Série : Rituels de chasse

Temps d'incantation : 1 round.

Réaction : 1d8

DC : 20

Portée : 0

Coût : 5

Durée : 1 tour /pt de maîtrise

Zone d'effet : 1 personne/pt de maîtrise

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce rituel vous permet de vous doter, vous-même et votre groupe de compagnons, d'aptitudes de chasse étonnantes.

Pendant toute la durée du rituel, tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de 6 à leurs jets de compétence en *se cacher*, *écouter*, *observer*. Toutes les traces de créatures vieilles d'un jour ou moins leur apparaissent clairement, comme avec le rituel de *traces révélées*. De plus, ceux qui sont vêtus au plus d'armures légères (armure sans frottement de métal : cuir, cuir clouté, gambison, plates de coude et de genoux) se déplacent parfaitement silencieusement dans tous les environnements. Ceux qui portent des armures métalliques susceptibles de frotter (lorica, plates, plates hybrides, mailles...) font simplement deux fois moins de bruit que d'habitude (bonus de 6 en *déplacement silencieux*).

De plus, tout ce que l'un des membres du groupe voit ou entend est automatiquement perçu par les autres, à la seconde près (cette communication sensorielle d'une personne à l'autre n'est valable qu'à une distance de 25m au plus). Ceci rend difficile de surprendre un membre du groupe, et même si c'est le cas, vous et vos compagnons bénéficiez d'un bonus de 3 à vos *sauvegarde critiques* contre un coup sournois.

Le chemin de l'initié

Série : Initiatives

Temps d'incantation : 1 jour.

Réaction : spécial

DC : 20

Portée : spéciale

Coût : 8

Durée : spéciale.

Zone d'effet : spéciale

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Par ce rituel, le sorcier cherche à attirer l'attention d'une entité extra-planaire puissante, pour lui proposer de devenir son initié.

Le sorcier doit connaître le nom de l'entité qu'il désire contacter, et se procurer un élément matériel apprécié par

cette entité (dont il se servira en tant que composante matérielle). Par exemple, s'il souhaite invoquer *Ksashatish*, un seigneur élémentaire du feu, il aura besoin de flammes.

Le sorcier doit d'abord jeûner une journée complète, puis aller dormir sans manger. Le lendemain matin, il commence à incanter son rituel, en répétant inlassablement le nom de l'entité. Au cours de cette journée, il devra accomplir un acte de nature à plaire à l'entité : par exemple, s'il souhaite attirer l'attention de *Ksashatish*, il pourrait mettre le feu à un village ou un coin de forêt (si ce prince est un être d'humeur néfaste), ou simplement créer un feu de taille remarquable, mais qui ne nuise à personne (si ce prince est d'humeur plus douce). L'acte doit être approprié, sans quoi le rituel échouera.

Une fois l'acte accompli, le sorcier retourne terminer le rituel et lance le dé pour tester sa réussite. Ensuite, il s'assied et commence à veiller.

Au cours de la nuit, il y a 50% de chances pour que l'entité se manifeste au sorcier. Elle viendra rarement en personne, et préférera généralement envoyer soit une entité mineure, soit un signe ou une forme de présence spirituelle. Par exemple, *Ksashatish* enverrait peut-être une simple salamandre (l'animal, qui est symboliquement associé au feu), qui s'insinuerait dans la demeure du sorcier et se loverait dans un coin du plancher ; dès que le sorcier s'intéresserait à elle, elle se mettrait à parler d'une voix sourde et grave, qui résonnerait dans la pièce, pour dialoguer avec le sorcier. D'autres entités se manifesteront par des jeux de lumière, un gros chien noir, des ombres mouvantes, etc. Si le sorcier ne s'intéresse pas au signe ou à la créature envoyé (parce qu'il n'a pas reconnu sa nature), le rituel échoue et cette entité n'enverra plus jamais d'autre serviteur au sorcier, quelques soient ses efforts.

Si l'entité ne se manifeste pas au cours de la nuit, le sorcier peut continuer à veiller les nuits suivantes, jusqu'à ce qu'elle lui donne un signe. A chaque nuit de veille, il y a 50% de chance pour que ce soit le cas. Le sorcier finira bien par entrer en contact avec l'entité, à moins qu'il ne se décourage avant, épuisé par ses nuits de veille, vaincu par l'épuisement.

Lorsque le sorcier dialogue avec l'entité (ou son représentant), il argumente pour la convaincre de l'accepter comme initié. S'il sent qu'il intéresse grandement l'entité, il pourrait même négocier quelques avantages (comme le prêt d'un objet magique). Le roleplay déterminera si l'entité accepte le sorcier comme initié, et à quelles conditions (à la discrétion du MD). Rappelez-vous que ceci ressemble un peu à un pacte avec le diable... Si l'entité n'accepte pas le sorcier (ou si aucun accord n'est trouvé entre les deux parties), le sorcier pourra toujours réessayer plus tard (lorsqu'il aura acquis plus de puissance), à moins qu'il n'ait peur d'avoir froissé l'entité, et ne préfère éviter tout contact ultérieur avec elle. Si l'entité accepte le personnage, celui-ci peut maintenant ouvrir *la voie de l'initié*, en payant le coût initial en expérience (au fait... assurez-vous d'avoir assez de Xp en réserve avant d'effectuer ce rituel, sinon vous passerez pour un con !). En général, les entités extra-planaires sont souvent bien disposées vis-à-vis d'une personne qui utilise ce rituel pour les contacter (bien qu'elles ne le montreront pas toujours); cependant, il y a tout à fait moyen de gâcher cette bonne impression de départ par des paroles maladroites...

Spécial : normalement, ce rituel est toujours utilisé pour devenir initié. Cependant, son effet est simplement d'entrer

en contact avec l'entité. Rien ne vous empêche donc de vous en servir pour simplement poser une question à la créature, sans lui proposer de la servir. Vous aurez besoin d'excellents arguments pour la convaincre de vous aider... de plus, lorsqu'elle entend les paroles rituelles du *chemin de l'initié*, une entité extra-planaire s'attend toujours à une demande d'initiation. Elle risque d'être fort déçue quand vous lui direz que ce n'est pas le cas... or, très peu d'entités aiment être déçues...

Si vous n'êtes pas vous-même sorcier, mais que vous désirez néanmoins suivre *la voie de l'initié*, il vous est possible de faire appel à un sorcier pour qu'il effectue ce rituel pour votre compte. Dans ce cas, il devra vous assister pour toutes les phases de l'opération. C'est lui qui profèrera l'incantation, en y incluant votre nom. Mais c'est vous qui devrez accomplir l'acte rituel destiné à plaire à l'entité.



L'heure des chiens

Série : Rituels urbains

Temps d'incantation : 5

Réaction : 1d3

DC : 15

Portée : 2km de rayon

Coût : 5

Durée : 1 heure

Zone d'effet : spéciale

Sauvegarde : /

Composantes : V

Par ce rituel, longue plainte mêlée de sons ressemblant à des aboiements, le sorcier appelle à lui tous les chiens du voisinage (rayon de 2 km), pour qu'il lui viennent en aide. Inutile de dire que ceci peut ne fonctionner que dans un habitat rural ou urbain, avec de biens meilleurs résultats dans des villes très peuplées !

En général, le sorcier peut appeler ainsi 1d4 chiens par tranche de 3 points de maîtrise, sous réserve toutefois qu'il y ait assez de canins disponibles dans la portée du rituel. Pour chaque dé qui indique un 4, relancez un d4 supplémentaire. Les chiens particulièrement bien tenus pourront être empêchés de répondre à l'appel (dans ce cas, ils ne sont pas comptés dans le nombre de dogues que le sorcier peut invoquer). Un chien portant une *marque animale* n'est évidemment jamais soumis à ce rituel.

Les chiens se présentent au fur et à mesure, dans un délai de 0 à 3 rounds, le temps pour eux d'arriver des rues alentours. Environ 50% d'entre eux seront de gros dogues et des chiens réellement dangereux, comparables à des loups; les autres seront de plus modestes canidés (mais de toute évidence, dans une ville médiévale, il existe fort peu de chiens réellement petits). Ils demeureront avec le sorcier pendant un maximum d'une heure, l'accompagnant dans tous ses déplacements, à moins qu'il ne les renvoie auparavant. Pendant cette période, ils lui obéissent aveuglément. L'invocateur ne peut leur donner que des ordres simples, du type de ceux que l'on donne couramment à un chien : attaque ! couché ! Etc. Le sorcier ne dispose avec eux d'aucun lien mental ni mode de communication particulier.

Si qui que ce soit s'en prend physiquement au sorcier, les chiens l'attaquent automatiquement et en priorité.

Lien (M)

Série : Façonnages

Temps d'incantation : 3 rounds.

Réaction : spécial

DC : 20

Portée : toucher

Coût : 5

Durée : permanent (jusqu'à destruction)

Zone d'effet : 1 objet

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Le rituel de *lien* vous permet d'attacher un esprit incorporel (préalablement conjuré) à un objet de votre choix. L'esprit est lié de façon permanente à cet objet et peut donc servir le sorcier (ou toute autre personne entrant en possession de l'objet) chaque jour dans certaines limites.

Commencez par préparer l'objet, en le purifiant et en traçant certains symboles sur sa surface. Il peut s'agir de n'importe quel objet fixe ou transportable : une porte, un talisman, un bracelet, une bague, une plaquette de bois, un mur... Mieux vaut tout de même choisir un objet assez solide, pour éviter qu'il ne soit détruit. Ensuite, conjurez l'esprit désiré au moyen du rituel approprié. Une fois que l'esprit est en votre présence, donnez-lui un nom (à votre choix), puis exécutez le rituel de *lien*. Ceci force l'esprit à rentrer dans l'objet au lieu de vous servir immédiatement.

Si le rituel est réussi, l'esprit est maintenant lié à l'objet et devient *dormant* dans celui-ci (cfr. page 344). Toute personne qui touche cet objet peut *éveiller* l'esprit et lui commander, en prononçant simplement le nom que vous lui avez donné. Eveiller l'esprit est une action qui prend un round (cfr. page 345). Vous pouvez même prêter l'objet à une autre personne, en lui révélant le nom de l'esprit pour qu'il puisse l'utiliser. Enfin, vous pouvez demander à l'esprit de s'éveiller automatiquement et d'attaquer toute personne qui touche l'objet, si son nom exact n'est pas prononcé au même moment.

L'esprit peut être éveillé chaque jour pendant une certaine durée (celle-ci dépend du type d'esprit lié) :

- **esprit permanent (sylphe, ondine, élémentaire)** : s'il s'agit d'un esprit permanent (cfr. page 344) l'esprit ne peut être éveillé qu'une seule fois

par jour. Une fois qu'il est éveillé, il vous sert pendant une durée maximale d'une heure, puis se rendort automatiquement jusqu'au lendemain. Vous pouvez bien entendu lui demander de se rendormir avant qu'une heure soit écoulée.

- **Esprit éphémère (esprit animal, plaintif, mental, froid, chaud, de vision, de colère)** : un esprit éphémère qui est lié à un objet devient permanent. A chaque fois qu'il agit pour vous, il dépense un certain nombre de ses propres points de ressources. Tant que ceux-ci ne sont pas épuisés, l'esprit peut être éveillé à volonté pour vous servir. Une fois que ses ressources sont épuisées, il se rendort automatiquement et ne peut plus être éveillé avant le lendemain. Au cours de la nuit, il régénère automatiquement tous les points de ressources qu'il a dépensés. Cfr. page 344 pour en savoir plus.

Si l'objet est détruit, l'esprit est instantanément libéré. Vous pouvez vous-même rompre le lien qui unit un esprit à un objet, en effectuant le rituel de *lien* mais en modifiant certaines paroles (cette action est DC 20 s'il s'agit d'un lien que vous avez vous-même créé, DC 30 dans le cas contraire. Vous devez toucher l'objet pour ce faire).

Si un sortilège de *dissipation de la magie* est lancé sur l'objet, le lien n'est pas brisé, mais l'esprit est forcé de retourner instantanément dormir dans l'objet, et ne pourra plus être éveillé avant le lendemain. Un sortilège de *désenvoûtement* rompt définitivement le lien.

Il y a une limite au nombre d'esprits *mineurs* et *Majeurs* que vous pouvez lier, et cette limite dépend de votre niveau. Reportez-vous au tableau 32 page pp pour la connaître.

Malédiction ignifiance (MM)

Série : Envoûtements.

Temps d'incantation : 5 segments

Réaction : 1d3

DC : 25

Portée : portée d'ouïe de la cible

Coût : 12

Durée : 1 jour/pt de maîtrise

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : fortitude DC 20

Composantes : V, S

Par cette imprécation, le sorcier maudit la victime. Tout ce qui entre en contact avec son corps s'enflamme désormais, à commencer par ses vêtements (processus qui dure une phase et inflige... les dégâts et effets critiques habituels). Notons bien que la victime n'est pas immunisée aux flammes pour autant, y compris aux flammes qu'elle provoque elle-même involontairement. Bien entendu, les matériaux ininflammables ne risquent rien, mais la victime est presque certaine de rester nue tant que la malédiction n'est pas levée, et de dormir sur la pierre... si c'est un mage, il ne pourra probablement pas étudier de sorts sans risquer de détruire son grimoire. Même lancer des sorts peut lui poser des problèmes s'il doit utiliser des composantes inflammables (une solution consisterait à employer des gants magiques, protégés contre le feu. A part ça...). Le sorcier peut lever la malédiction quand il le désire.

Marque animale

Série : Marques
Temps d'incantation : 3 rounds
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : 0
Coût : 4
Durée : permanente
Zone d'effet ; un animal normal
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S, M

En apposant cette marque sur un animal normal (généralement un animal domestique, mais ce n'est pas une règle), le sorcier renforce le lien qui l'unit à son propriétaire. Ce dernier peut être le sorcier lui-même ou bien une tierce personne, qui doit être présente au moment où la marque est placée.

L'animal ainsi marqué devient d'une fidélité à toute épreuve vis-à-vis de son maître. S'il est volé, ou s'il se perd, il reviendra de lui-même vers le domicile habituel de celui-ci, quitte à franchir pour cela de très grandes distances : il retrouvera toujours d'instinct le chemin, et rien ne pourra le décourager. Si son maître est en danger sous ses yeux, il fera toujours ce qu'il peut pour lui venir en aide. Si le maître meurt, il se couche lui-même pour mourir et décède naturellement en quelques heures.

L'animal lui-même se trouve renforcé par la marque : il gagne 3 points de vie par dé de vie qu'il possède, et 2 points d'INT. Lorsque son maître est en danger, il obtient un bonus de 2 à tous ses jets de dés et réalise tous ses jets de réaction avec un dé inférieur d'une catégorie.

Un même propriétaire ne peut avoir qu'un seul animal marqué : si un second animal reçoit la marque, la première est annulée. Ce rituel est souvent utilisé sur une monture, un chien ou un faucon, et parfois sur des bêtes sauvages telles qu'ours ou loup. Il ne fonctionne que sur les animaux normaux, y compris le familier du sorcier. L'effet de la marque est normalement permanent, à condition que l'animal la porte toujours sur lui ; c'est pourquoi elle est généralement apposée au fer rouge (mais d'autres options sont possibles).

Marque de la foudre

Série : Marques
Temps d'incantation : 1 round.
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : toucher
Coût : 2
Durée : permanent (jusqu'à destruction)
Zone d'effet : spécial
Sauvegarde : /
Composantes : S, M.

Ce rituel permet d'apposer sur une maison, un arbre, une surface quelconque appartenant au règne minéral ou végétal une marque particulière connue sous le nom de marque de la foudre. La marque aura tendance à attirer la foudre lors des prochains orages (50% par heure d'orage d'attirer un éclair). On se sert généralement de cet artifice

pour nuire à quelqu'un en détruisant sa demeure ou sa grange.

La marque est aisément reconnaissable pour tout autre sorcier compétent dans ce rituel (bien qu'il en existe plusieurs versions selon les régions). Elle persiste jusqu'à sa destruction (par la foudre elle-même ou d'autres raisons).

Les éclairs sont à considérer comme des sorts de foudre et infligent 1D6 de dégât par tranche de 2 points de maîtrise du sorcier. Bien entendu, ce sont les structures qui sont frappées, et pas directement les gens, mais les dégâts collatéraux (feu, etc.) peuvent tout à fait blesser les habitants. De plus, en ce qui concerne les bâtiments, il y a un risque pour qu'une boule de foudre pénètre à l'intérieur, au risque de toucher des gens – traitez cet effet comme une chaîne d'éclair infligeant la même base de dégâts (1D6 par 2 points de maîtrise avant le premier rebond, puis 1D6 de moins à chaque rebond suivant). Ce risque par heure d'orage est de 5%/ point de maîtrise du sorcier.

(notez que si on amène une personne à porter sur elle un objet portant la marque de la foudre, elle risque gros en cas d'orage...).



Marque des braves

Série : Marques
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : toucher
Coût : 2
Durée : spéciale (max 6h)
Zone d'effet ; 1 créature
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

En apposant au pigment cette marque sur le front d'un de ses guerriers, le sorcier lui confère un bonus de 2 à toute action de combat, ainsi qu'à toute action demandant des efforts physiques : test de force, *saut*, *course*, *grimper*, *acrobatie*... les bénéficiaires reçoivent en outre 1 indice + 1d6 points d'endurance temporaires (les dégâts subis par le bénéficiaire sont d'abord déduits de ces points de vie temporaires).

La marque perdure pendant un maximum de 6h. Elle disparaît automatiquement, délavée par la sueur, sitôt que son porteur a effectué un total de 6 rounds de combat, de course ou d'autres actions fatigantes. Bien entendu, ses effets disparaissent avec elle.

Le temps de réaction est de 1d8, ce qui suppose le temps de préparer ses pigments. Le sorcier peut ensuite répéter le rituel dans l'enchaînement, passant d'une personne à l'autre sans nouveau temps de réaction.

Marque des sept vies (mm)

Série : Marques
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 2d8
DC : 25
Portée : toucher
Coût : 8
Durée : 12 heures
Zone d'effet : 1 créature
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Par cette marque, qui persiste 12 heures, le sorcier confère à un guerrier les avantages suivants :

- Un bonus provisoire de 1d8 pv par tranche de 2 pts de maîtrise du sorcier. Tous les dégâts subis par le bénéficiaire sont d'abord déduits de ces points de vie supplémentaires.
- La possibilité de réussir automatiquement une sauvegarde de son choix, au cours des 12 heures.
- La possibilité de réussir automatiquement une *parade critique* ou une *sauvegarde critique* de son choix, au cours des 12 heures.
- Une résistance à la magie de 30 %.

Le rituel lui-même est assez long à effectuer. Il suppose que le bénéficiaire soit nu, pour recevoir la marque sur les cuisses, le ventre, les omoplates et les joues. Il nécessite des pigments de valeur. Il peut être combiné avec une *marque des braves*.



Marque de transgression (M)

Série : Marques
Temps d'incantation : 1 round ou +
Réaction : 1d8
DC : 20
Portée : 0
Coût : 4
Durée : permanente jusqu'à effacement.
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : mentale DC 14
Composantes : V, S, M.

Le sorcier appose en général cette marque sur un passage (une porte, un couloir), bien en évidence. Toutes les personnes qui l'aperçoivent comprennent d'instinct que le sorcier leur interdit de franchir le passage en question, et en ressentent un malaise diffus : le sentiment prémonitoire qu'un châtement magique va leur tomber dessus s'ils transgressent l'interdit.

Franchir le passage demande la réussite d'un jet de sauvegarde mentale DC 14 (une seule tentative par jour). Mais toute personne qui y parvient se voit automatiquement affligée de l'un des effets suivants, au hasard :

D 10 :

- 1-4 : malus de 2 à tous ses jets au d20.
- 5 : quasi surdité (il faut lui crier dans l'oreille)
- 6 : perte de 6 points de force
- 7 : diarrhées continues ou vomissements
- 8-9 : malus de 1 à tous ses jets de réaction.
- 10 : deux effets dans la liste ci-dessus.

Ces effets perdurent pendant 4 rounds/pt de maîtrise du sorcier, puis disparaissent par eux-mêmes. Les personnes auxquelles le sorcier permet expressément de franchir la marque (en le leur faisant savoir oralement) ne sont pas affectées du tout par celle-ci. Comme il s'agit d'un effet essentiellement psycho-somatique, les personnes qui ignorent l'existence de la marque ne seront pas affectées non plus.

Il est souvent possible de détruire la marque, mais toutes les personnes qui prennent une part même indirecte à cette destruction subissent aussitôt les effets de la transgression (tirer 1d10 sur la liste ci-dessus). Les éléments (pluie, vent, frottements) peuvent aussi l'user plus ou moins vite, à moins que le sorcier ne l'ait gravée dans le bois ou la pierre.

Le temps d'incantation est de 1 round pour une simple marque au pigment; d'avantage pour une marque gravée (à la discrétion du MD).

Masque d'absence

Série : Visages
Temps d'incantation : 2 segments.
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 15
Portée : 0
Coût : 3
Durée : 1 phase/pt de maîtrise du sorcier.
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : mentale DC 16 (parfois)
Composantes : V, S, M

Ce masque vous permet d'être ignoré par les personnes ou créatures autour de vous : celles-ci vous voient et vous entendent bel et bien, mais le masque leur oblitère l'esprit et les amène ainsi à « oublier » totalement votre présence.

Cependant, mieux vaut tout de même agir le plus discrètement possible pendant la durée du rituel : toute action trop voyante ou bruyante, telle que claquer une porte, courir, marcher d'un pas vif au beau milieu du couloir devant les gardes, etc., est susceptible d'accorder une sauvegarde *mentale* aux personnes présentes (à la discrétion du MD). En cas de réussite, celles-ci vous repèrent. De même, toute personne heurtée ou touchée physiquement par vous a droit à une sauvegarde pour vous repérer. Mieux vaut donc tâcher de se déplacer en silence et à pas lents, raser les murs et ouvrir la porte le plus discrètement possible, voire attendre que quelqu'un l'ouvre pour vous. Une personne qui vous a repéré ne vous oublie plus pour toute la durée du rituel. Elle peut indiquer votre

présence à ses compagnons, qui bénéficieront à leur tour d'une sauvegarde.

Si vous portez une attaque contre une cible, celle-ci vous repère automatiquement. Les personnes ou créatures qui ne vous ont pas repéré du tout ne se souviendront pas de vous après coup (l'oblitération mentale persiste après la fin du rituel).

Ce rituel est sans effet sur les créatures magiques ou extra-planaires, ainsi que sur les morts-vivants.

Focus : avec un focus, la durée du rituel est doublée. L'incantation ne prend plus qu'un seul segment et ne nécessite plus ni gestes ni paroles : il vous suffit de saisir votre focus d'une seule main pour que le rituel prenne effet. De plus, vous pouvez couvrir une autre personne sous l'effet du masque d'absence, à condition de la tenir tout contre vous (idéalement sous le même manteau). Le coût du rituel n'est que de 2 points de ressources.

Masque d'amitié (mm)

Série : Visages

Temps d'incantation : 3 segments.

Réaction : 1d8 (1d4)

DC : 25

Portée : 0 (effet jusqu'à 7m)

Coût : 8

Durée : 1 phase.

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : mentale (DC 14)

Composantes : V, S, M

Pendant que vous portez ce masque, toutes les personnes qui s'approchent à moins de 7 m de vous tombent aussitôt sous votre charme, à moins de réussir une sauvegarde mentale DC 14. Elles sont conquises par votre personnalité et persuadées de votre bon droit. Elles ne vous attaqueront pas, ni vous, ni toute personne que vous protégez. Elles réagiront de la manière la plus favorable possible vis-à-vis de vous, sans aller jusqu'à mettre leur vie en péril ou à porter des attaques contre leurs alliés habituels, mais en se « mouillant » s'il le faut pour défendre votre cause, au moins en parole. En fait, le degré de soutien des personnes affectées dépendra de leur nombre (plus elles sont nombreuses à être convaincues, plus elles se sentent constituer un parti fort et réagissent en votre faveur), à la discrétion du MD. Sans avoir tout à fait la force d'un *charme-personne*, cet effet est comparable à ce que ressentent des soldats ou des militants pour un leader très aimé.

Le masque en lui-même n'est actif que pendant une phase (5 segments), au cours de laquelle vous pouvez vous déplacer à une vitesse maximale de 2, de façon à affecter un maximum de personnes. Vous devez vous avancer le visage bien dégagé, et attirer l'attention (par exemple au moyen de paroles). Les victimes ont droit à un jet de sauvegarde mentale. Celles qui le réussissent ne sont pas affectées ; les autres restent sous influence pour une durée de 2 rounds/point de charisme du sorcier, après quoi elles retrouvent leurs sentiments habituels.

Les types de créatures pouvant être affectées par ce masque sont ceux qui peuvent l'être par le sort de *charme personnes*.



Masques d'apparence

Série : Visages

Temps d'incantation : 1 round.

Réaction : 1d8

DC : 15

Portée : 0

Coût : 2

Durée : 1 round/pt de maîtrise du sorcier.

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : dans certains cas (mentale DC 16)

Composantes : V, S, M

Ce rituel vous permet de modifier votre apparence aux yeux d'autrui. Votre corps ne change pas, mais pourtant les personnes qui posent les yeux sur vous voient quelqu'un d'autre. Vous devez décider à l'avance de ce que les autres verront : cette apparence sera la vôtre pour toute la durée du rituel. Les personnes qui vous observent vous verront automatiquement sous la forme que vous avez choisie, sans qu'aucun test de compétence ne puisse leur révéler la supercherie. Celles qui ont une raison de mettre en doute ce qu'elles voient auront droit à une sauvegarde mentale (DC 16), mais pas les autres. L'illusion modifie le visage et l'aspect du corps, ainsi que vos vêtements, mais votre voix ne change pas. Le toucher peut vous trahir.

Vous ne pouvez prendre qu'une apparence humanoïde, mais vous pouvez augmenter ou diminuer votre taille apparente de 50% au maximum. De plus, vous pouvez créer des effets surnaturels, tels qu'une absence de visage ou une aura lumineuse, susceptibles d'impressionner l'assistance. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'un individu existant, sauf si vous portez sur vous une partie de son corps (cheveu, rognures d'ongle, etc). Excepté dans ce cas, la composante matérielle est simplement l'un de vos objets personnels familiers, que vous devez tenir dans l'une de vos mains pendant toute la durée du rituel. Il doit s'agir

d'un objet qui revête une certaine valeur pour vous (mais jamais une arme).

Focus : Si vous utilisez un focus, le coût du rituel est de 1 points de ressources seulement, et sa durée est de 3 tours. L'incantation ne prend plus qu'un seul segment et ne nécessite plus ni gestes ni paroles : il vous suffit de saisir votre focus d'une seule main pour que le rituel prenne effet.



Masque de l'ours

Série : Masques des forêts de chêne
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 15
Portée : 0
Coût : 2
Durée : 2 rounds/pt de maîtrise
Zone d'effet ; le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Le Masque de l'Ours fonctionne de la même façon que le masque du loup, mais il est réservé aux sorciers de sexe masculin. Il confère les pouvoirs suivants:

- **Force :** Le sorcier gagne une force de 20 (+2 toucher, +5 dégâts).
- **Sorts mentaux :** Le sorcier est immunisé aux sorts qui affectent l'esprit de niveau 3 ou moins, ainsi qu'aux rituels mineurs affectant l'esprit. Il gagne un bonus de 2 à sa sauvegarde contre tous les autres effets mentaux.
- **Fatigue :** Le sorcier ignore les effets de la *fatigue* (aucun round de fatigue pris en compte tant que le masque est actif).

Garder le masque : Le sorcier court le risque de garder le masque en cas de 20 pur à son test de compétence,

comme avec le *masque du loup*. Si c'est le cas, il perd complètement la parole et devient pour le moins bourru...

Pleine lune: si ce rituel est effectué la nuit de la pleine lune, le sorcier se transforme en ours-garou, avec une force de 22 ! Sa morsure transmet la lycanthropie. Il gagne un indice de points de vie temporaires. Si le sorcier garde le masque, sa lycanthropie est permanente.

Masque de peur (M)

Série : Visages
Temps d'incantation : 5 segments.
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 20
Portée : 0 (effet jusqu'à 7m)
Coût : 5
Durée : 1 phase/2 pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : mentale DC 18
Composantes : V, S, M

Ce masque vous rend effrayant pour toute créature qui croise votre regard à une portée de 7m ou moins. Lorsque vous vous avancez vers un adversaire (un seul à la fois) en le regardant bien en face, cette personne doit aussitôt réussir une sauvegarde mentale, sous peine de s'enfuir à toute la vitesse dont il est capable. Croiser le regard d'une personne est considéré comme une action à part entière, mais ne vous expose pas à une attaque d'opportunité si vous êtes pris à parti au corps à corps. Vous pouvez donc assurer simultanément votre défense, mais pas porter d'attaque, ni même *parer* ou réaliser d'autres actions. Vos attaques par le regard s'effectuent avec un temps de réaction de 1d4, à volonté tant que le masque est actif.

Une créature mise en fuite ne se ressaisira pas avant 2D6 rounds au moins. En revanche, une personne qui réussit sa sauvegarde ne peut plus être affectée par ce masque jusqu'à la fin de la durée du rituel.

Ce rituel est sans effet sur les créatures magiques ou extra-planaires, ainsi que sur les morts-vivants.

Masque de soumission

Série : Visages
Temps d'incantation : 2 segments.
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 15
Portée : 0
Coût : 1
Durée : 1 round/pt de maîtrise du sorcier.
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : mentale DC16
Composantes : V, S, M

Ce masque fait appel à l'instinct animal qui sommeille au fond de toute créature, y compris humaine. Cet instinct comprend des mécanismes d'inhibitions de la violence vis-à-vis d'adversaires qui se soumettent, comme après un duel entre deux mâles à la saison des amours. Lorsque vous portez ce masque et que quelqu'un cherche à vous attaquer, vous vous tassez sur vous-même pour paraître plus petit et plus soumis. L'adversaire doit alors lancer une

sauvegarde mentale : s'il échoue, il renonce à vous frapper et ne se soucie plus de vous jusqu'à la fin de la durée du rituel. Cela ne veut pas dire qu'il fait comme si vous n'existiez pas : ce rituel n'est pas le *masque d'absence*, il ne vous fait pas disparaître complètement aux yeux d'autrui. Ainsi, si vous tentez de franchir une porte interdite, les gardes ne vous laisseront certainement pas faire. Simplemment, les personnes affectées considèrent que vous n'êtes plus dangereux et ne vous accordent guère d'importance à moins que vous ne reveniez les provoquer, et ce aussi longtemps que le masque est actif.

Les créatures qui réussissent leur sauvegarde restent libres de vous attaquer; le fait de vous défendre contre elles ne rompt pas le charme sur les personnes affectées.

Si vous agressez vous-même une créature alors que vous portez déjà le masque, celle-ci ne peut pas être affectée par la suite. Une créature affectée cesse aussitôt de l'être si vous l'attaquez par la suite, et ses compagnons proches risquent de bénéficier d'une nouvelle sauvegarde contre vous.

Ce rituel est sans effet sur les créatures magiques ou extra-planaires, ainsi que sur les morts-vivants.

Masque d'identité (M)

Série : Visages

Temps d'incantation : 6 segments.

Réaction : 1d8

DC : 20

Portée : 0

Coût : 6

Durée : 2 rounds/pt de maîtrise du sorcier.

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce masque est une version améliorée du *masque d'apparence*, qui vous permet d'usurper pleinement l'identité d'une personne donnée. Aux yeux des créatures rencontrées, vous n'avez pas seulement le visage et la voix de cet individu, vous possédez pleinement sa personnalité. Tout ce que vous dites ou faites se transforme dans l'esprit de l'assistance ou est réinterprété pour coller au mieux avec la personnalité de la personne imitée, du moins selon l'idée qu'elles s'en font. En conséquence, vous ne pouvez pas commettre de *bourde* à cause de votre ignorance. Par exemple, si la personne imitée aime les fraises, mais que vous l'ignorez, vous pouvez déclarer que vous aimez les pommes, les poires, le raisin ou les loukoums : les proches de votre modèle entendront de toute façon « j'aime les fraises ». Après la rencontre, elles seront convaincues d'avoir réellement rencontré votre modèle. Notez que ceci ne vous permet d'apprendre des choses sur votre modèle qu'à travers les réactions de l'assistance : par exemple, si vous dites « j'aime les pommes », il vous est impossible de savoir que votre interlocuteur a compris « j'aime les fraises », à moins par exemple qu'il ne renchérisse : « moi aussi j'aime les fraises ».

Aucune sauvegarde n'est accordée à l'assistance pour déceler la supercherie, sauf s'il se produit quelque chose d'illogique ou d'impossible à réinterpréter. Par exemple, si vous êtes sensé être un grand guerrier, que vous êtes forcé à combattre pendant la durée du rituel, et que vous êtes humilié par un adversaire réputé faible, ou si plusieurs

assistants font des réflexions manifestement contradictoires par rapport à ce que vous venez juste de dire, parce qu'ils l'ont réinterprété très différemment, ayant une perception différente de la personnalité de votre modèle (par exemple si l'un dit « ah oui moi aussi j'aime les fraises » et l'autre « moi aussi j'aime les oranges ») : lorsque plusieurs indices de ce genre se répètent, une sauvegarde peut être accordée à la longue. Ceux qui la réussissent sont simplement saisis d'un doute (« c'est bizarre ce qui vient de se passer »). A force de réflexion, ils peuvent parfois se mettre à douter de la personnalité réelle de la personne en face d'eux, même s'ils la voient toujours avec le visage et la voix du modèle. Ceux qui échouent réinterprètent tout simplement les derniers événements, même au mépris du bon sens (« c'est bête qu'il ait trébuché en cours de combat »).

Ce rituel n'est possible que si vous avez en votre possession une partie du corps de votre modèle (cheveux, rognures d'ongle, etc.), qui vous sert de composante matérielle.



Masque du hibou

Série : Masques des forêts de chêne

Temps d'incantation : 2 segments

Réaction : 1d8 (1d4)

DC : 15

Portée : 0

Coût : 3

Durée : 2 rounds/pt de maîtrise

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Quand il porte ce masque, le sorcier obtient une vision de hibou :

- **Vision nocturne** : le sorcier bénéficie de l'infravision et voit clairement dans l'obscurité. Son champ de vision est élargi, et il repère aisément les créatures les plus petites, même dans les taillis (+8 en observer).
- **Vision surnaturelle** : Le sorcier détecte la magie autour de lui, dans un rayon de 30m. Il détecte (mais de façon floue) les créatures invisibles dans un rayon de 15 m. Il détecte enfin les créatures en transition entre deux plans d'existence.
- **Sauvegardes** : Le sorcier bénéficie d'un bonus de 3 à toutes ses sauvegardes *réflexes*, *critique* et *mentales*.

En apparence, les yeux du sorcier s'agrandissent et ne cillent plus. Il est difficile de soutenir son regard.

Garder le masque : en cas de 20 pur au test de compétence, le sorcier garde le masque. Il devient nocturne et taiseux. Il dispose encore de l'infravision et du champ de vision élargi, mais pas des autres avantages. Il ne perd pas la parole, mais en use le moins possible.

Spécial : à la pleine lune, le sorcier obtient les avantages d'une Vision Réelle.



Masque du loup

Série : Masques des forêts de chêne
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8(1d4)
DC : 15
Portée : 0
Coût : 2
Durée : 2 rounds/pt de maîtrise
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Pour effectuer ce rituel, le sorcier doit posséder un masque ou un demi-masque en peau de loup, dont il se recouvre le visage.

Lorsque le sorcier revêt le *masque du loup*, il acquiert aussitôt certaines des capacités de cet animal, en même temps qu'un instinct de loup déferle en lui. Aux yeux de l'assistance, son visage apparaît modifié, déformé pour ressembler davantage à un loup (il s'agit partiellement d'une illusion suggérée par le pouvoir du masque, et partiellement des grimaces effectuées à son insu par le sorcier et du masque lui-même – les canines, par exemple, relèvent purement de l'illusion). L'effet est particulièrement impressionnant dans la pénombre. Le masque confère cependant au sorcier des avantages bien réels :

- **L'ouïe et l'odorat** du sorcier sont aiguisés (+10 à tous les jets en *écouter* et *odorat*). Notez qu'en ce qui concerne l'odorat, ceci peut donner accès à des capacités très inhabituelles, comme celle de pouvoir reconnaître l'odeur d'un individu donné et de suivre sa piste à l'odeur (cfr. description de la compétence).
- **Semi-nyctalope/sens d'aveugle** : le sorcier devient semi-nyctalope, comme un elfe. Il acquiert en outre un rang 6 en sens d'aveugle.
- **Bonus d'attaque/ de sauvegarde** : le sorcier gagne enfin un bonus de 2 à toutes ses actions de combat au corps à corps (mêlée et lutte, mais non tir) ainsi qu'à toute sauvegarde.

Garder le masque : lorsque le sorcier obtient un 20 pur à son test de compétence pour réussir ce rituel, il se prépare de sérieux ennuis. En effet, si le rituel prend bel et bien effet, il ne risque pas de s'interrompre de sitôt : le sorcier est désormais prisonnier de sa nouvelle identité de *loup*. Cela s'appelle *garder le masque*. Un sorcier qui garde le masque conserve toutes les capacités spéciales octroyées par le rituel, mais tend à se comporter réellement comme un loup, sa part humaine cohabitant à égalité avec la part lupine. Il se peut qu'il grogne au milieu d'une phrase, urine, ou devienne agressif, tout en tenant des bribes de discours cohérent. Son comportement social devient catastrophique : il est impossible de tenir plus de 30 secondes de conversation normales avec lui, de l'impliquer dans une stratégie de groupe ou de le discipliner autrement qu'avec un groupe de loups. Cela n'en fait cependant pas un quadrupède (il n'a pas de raison de se mettre à quatre pattes et de se gratter la tête avec le pied, la station verticale reste la seule confortable pour lui !).

Le sorcier a droit chaque soir à une nouvelle *sauvegarde mentale* (DC 16) pour échapper à son masque. En cas d'échec, il peut réessayer le lendemain.

Spécial : si ce rituel est effectué la nuit de la pleine lune, le sorcier prend la forme d'un loup-garou. Son bonus au toucher et aux sauvegardes passe à +4 et il gagne un nombre de pv temporaires égaux à son indice de guérison. Sa morsure transmet la lycanthropie. S'il *garde le masque*, il devient bel et bien loup garou de façon permanente. D'après certains sages, c'est précisément ce genre d'accident qui serait à l'origine de la diffusion de la *lycanthropie*.

Masque du lynx (M)

Série : Masques des forêts de chêne
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 20
Portée : 0
Coût : 3
Durée : 3 rounds/pt de maîtrise
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce masque est accessible aux deux sexes. Il confère au sorcier les pouvoirs suivants :

- **Les sens du sorcier sont aiguisés** : +10 à tous les jets en *écouter*, *observer* et *odorat*. Notez qu'en ce qui concerne l'odorat, ceci peut donner accès à des capacités très inhabituelles, comme celle de pouvoir reconnaître l'odeur d'un individu donné et de suivre sa piste à l'odeur (cfr. description de la compétence).
- **Semi-nyctalope/sens d'aveugle** : le sorcier devient semi-nyctalope, comme un elfe. Il acquiert en outre un rang 6 en sens d'aveugle.
- **Bonus d'attaque/ de sauvegarde** : le sorcier gagne un bonus de 2 à toutes ses actions de combat au corps à corps et en tir, ainsi qu'à toutes ses sauvegardes.
- **Dextérité** : La dextérité du sorcier passe à 20 (bonus de 5). Le sorcier ne tient pas compte des six premiers mètres de toute chute qu'il subit (sauf s'il porte une cotte de maille ou une armure plus encombrante). Il ne

fait absolument aucun bruit lorsqu'il se déplace, à moins bien sûr de porter une armure encombrante.

Pleine lune: le sorcier gagne des points de vie temporaires égaux à deux fois son indice de guérison, et son bonus au toucher est de +4. Sa dextérité passe à 22 (bonus de 6).



Masque du saumon

Série : Masques des forêts de chêne
Temps d'incantation : 2 segments
Réaction : 1d8 (1d4)
DC : 15
Portée : 0
Coût : 3
Durée : 4 rounds/pt de maîtrise
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce masque confère au sorcier les avantages de la *Respiration Aquatique*, en eau salée comme en eau douce. Il ne peut résister à de trop grandes pressions (pas plus de 30 m de profondeur sans commencer à subir les effets). En outre, par rapport à une *Respiration Aquatique* classique, il a l'avantage notable de se repérer très facilement dans l'environnement sous-marin et de se déplacer au triple de la vitesse d'un nageur humain. En apparence, la peau du sorcier devient rosée.

Garder le masque : En cas de 20 pur au test de compétence, le sorcier garde le masque. Il n'est à l'aise

que dans l'eau et perd l'usage de la parole. Son intelligence baisse dramatiquement.

Mauvais oeil : épuisement (M)

Série : Mauvais oeil
Temps d'incantation : 1 segment
Réaction : 0
DC : 20.
Portée : 15 m
Coût : 6
Durée : instantané
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : mentale DC 18
Composantes : V

Lorsque le sorcier prononce ce simple mot, une personne ou une créature dont il croise le regard, située à moins de 15 m, est aussitôt vidée de ses réserves d'énergie physique les plus profondes. Elle perd 1d4 points de Constitution, +1d4 par tranche de 4 points de maîtrise du sorcier. La victime a droit à un jet de sauvegarde; en cas de réussite, elle n'encaisse que le tiers de ces dégâts d'épuisement (arrondi à l'inférieur). Une personne dont la constitution tombe à 3 ou moins est durablement incapable de tenir debout et ne peut plus effectuer aucune action. Une personne dont la constitution tombe à 0 décède en 2d10 rounds. Les points de constitution perdus peuvent être récupérés par des moyens normaux (repos, *rituel de vitalité*, sort de *guérison*, etc.). Reportez-vous aux règles spécifiques sur l'épuisement, page pp.

Cette attaque par le regard est instantanée et ne demande pas de temps de réaction. Elle exige en revanche une concentration très brève, mais très forte : elle ne peut donc pas être utilisée lorsque le sorcier est déjà engagé en combat au corps à corps, sauf à subir une attaque d'opportunité. Après un *mauvais oeil*, l'esprit du sorcier est légèrement sonné; il doit donc laisser passer 3 segments avant d'entreprendre toute nouvelle action. Il peut cependant se défendre normalement contre les attaques dont il est la cible.

Une même créature ne peut être affectée par ce rituel qu'une seule fois par jour.

Mauvais oeil : faiblesse

Série : Mauvais oeil
Temps d'incantation : 1 segment
Réaction : 0
DC : 15 (20).
Portée : 15 m
Coût : 2 (4)
Durée : 1 phase/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : 1 personne
Sauvegarde : mentale DC 16
Composantes : V

Lorsque le sorcier prononce ce mot, la créature dont il croise le regard se retrouve aussitôt sans force. Son score de FOR est diminué de 1 par point de maîtrise du sorcier dans le rituel (une personne dont la force est réduite à 0 s'écroule, incapable d'agir). La victime a droit à un jet de sauvegarde; en cas de réussite, elle ne subit qu'un quart de

la perte de FOR (arrondi à l'inférieur). Les effets perdurent pendant 1 phase / point de maîtrise du sorcier.

Ce rituel fonctionne de la même manière que *Mauvais œil, épuisement* en ce qui concerne la concentration nécessaire et les 3 segments qui suivent son incantation.

Il peut affecter toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille. La DC est de 15 si la créature est de taille humaine ou inférieure. Si la créature est de taille supérieure à la taille humaine, la DC est de 20 et le coût en ressources est doublé. Une même créature ne peut être affectée par ce rituel qu'une seule fois par jour.

Spécial : vous pouvez effectuer ce rituel à travers un lien d'*envoûtement*, pour atteindre à grande distance une victime préalablement envoûtée. Dans ce cas, la durée de la faiblesse est de 1 tour/pt de maîtrise.

Focus : si vous utilisez un focus pour ce rituel, la durée est triplée, et il y a 35% de chances pour que la *faiblesse* perdure jusqu'à la prochaine nuit de sommeil de la victime.



Mauvais œil : fatigue

Série : Mauvais œil
Temps d'incantation : 1 segment
Réaction : 0
DC : 15 (20).
Portée : 15 m
Coût : 2 (4)
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : mentale DC 16
Composantes : V

Lorsque le sorcier prononce ce rituel, une personne qui croise son regard, située à moins de 15 m, encaisse aussitôt 1 point de fatigue / point de maîtrise du sorcier. La victime a droit à un jet de sauvegarde pour réduire les effets de moitié. Elle peut effacer normalement les points

de fatigue encaissés en reprenant son souffle pendant le temps nécessaire (cfr. pages 74-75).

Ce rituel fonctionne de la même manière que *Mauvais œil, épuisement* en ce qui concerne la concentration nécessaire et les 3 segments qui suivent son incantation.

Il peut affecter toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille. La DC est de 15 si la créature est de taille humaine ou inférieure. Si la créature est de taille supérieure à la taille humaine, la DC est de 20 et le coût en ressources est doublé. Une même créature ne peut être affectée par ce rituel qu'une seule fois par jour.

Mauvais œil : folie (M)

Série : Mauvais œil
Temps d'incantation : 1 segment.
Réaction : 0
DC : 20
Portée : 15 m
Coût : 7
Durée : 1 jour/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : mentale DC 18.
Composantes : V, S

Ce rituel fonctionne de la même manière que les autres rituels de *mauvais œil*: une attaque par le regard instantanée. Cependant, l'effet est de rendre une personne temporairement folle, et ce pour une durée de 1 jour/ point de maîtrise du sorcier. La personne visée a droit à une sauvegarde mentale pour échapper à l'effet. Seules des créatures humanoïdes, de la taille d'un ogre au maximum, et dotées de la parole, peuvent être affectées. Les créatures qui réussissent leur sauvegarde ne peuvent plus être affectées par aucun rituel de la série *mauvais œil* avant le lendemain, à l'exception des rituels *ancestraux* (MM).

Il existe plusieurs types de folie possibles, et le sorcier ne peut pas décider à l'avance laquelle se manifestera. Le MD décidera au cas par cas quelle folie se manifeste : ce sera toujours une folie aux effets importants.

Mauvais œil : mort (MM)

Série : Mauvais œil
Temps d'incantation : 1 segment
Réaction : 0
DC : 25
Portée : 7 m
Coût : 9
Durée : instantané et définitif...
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : fortitude DC 20
Composantes : V

Ce rituel fonctionne comme les autres rituels de mauvais œil, mais son effet est la mort immédiate par tétanie et arrêt cardiaque de la créature qui en est la cible, si elle échoue à sa sauvegarde. En cas de réussite à la sauvegarde, la victime encaisse tout de même 1 point de dégât par point de maîtrise du sorcier. La portée de cette attaque par le regard n'est que de 7 mètres.

Mauvais œil : malchance (M)

Série : Mauvais œil
Temps d'incantation : 1 segment.
Réaction : 0
DC : 20
Portée : 15 m
Coût : 6
Durée : 1 round/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : mentale DC 14.
Composantes : V, S

Ce rituel fonctionne de la même manière que les autres rituels de *mauvais œil* : une attaque par le regard instantanée. Cependant, l'effet est d'affecter la victime avec une guigne hors du commun. Tant que durent les effets du rituel, elle doit lancer tous ses tests de d20 en double, et choisir le moins bon résultat : jets d'attaque ou de parade, tests de compétence, etc. Ceci ne concerne ni les jets de réaction, ni les jets de dégâts, ni les sauvegardes (à l'exception de la sauvegarde initiale, cfr. ci-dessous).

La particularité de ce rituel est que la sauvegarde initiale accordée à la victime doit elle-même être lancée en double, le moins bon résultat étant pris en compte (en contrepartie, la DC de cette sauvegarde est relativement basse pour un rituel de ce niveau). En cas de réussite, la cible échappe entièrement aux effets du rituel.

Mauvais œil : paralysie

Série : Mauvais œil
Temps d'incantation : 1 segment
Réaction : 0
DC : 15 (20)
Portée : 15 m
Coût : 2 (4)
Durée : 1 phase/pt de maîtrise
Zone d'effet : 1 personne ou créature
Sauvegarde : mentale DC 16
Composantes : V

Ce rituel permet au sorcier de paralyser une personne, rien qu'en croisant son regard et en prononçant quelques paroles. La cible doit être bien en vue et à une distance maximale de 15 mètres. Si elle réussit sa sauvegarde, elle ne subit aucun effet ; dans le cas contraire elle est paralysée pour une durée de 1 phase/pt de maîtrise du sorcier.

Ce rituel fonctionne de la même manière que *Mauvais œil, épuisement* en ce qui concerne la concentration nécessaire et les 3 segments qui suivent son incantation.

Ce rituel peut affecter toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille. La DC est de 15 si la créature est de taille humaine ou inférieure. Si la créature est de taille supérieure à la taille humaine, la DC est de 20 et le coût en ressources est doublé. Une créature qui réussit sa sauvegarde ne peut plus être affectée par ce rituel avant le lendemain.

Focus : si vous utilisez un focus pour ce rituel, la durée est triplée, et la DC de la sauvegarde est de 18 (au lieu de 16). Vous ne devez laisser passer que 2 segments de repos après l'incantation.

Meneur de meute

Série : Initiatives, Rituels de Chasse
Temps d'incantation : spécial.
Réaction : spécial
DC : 15 et +
Portée : spécial
Coût : spécial
Durée : spéciale (permanent)
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : /
Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier va chercher à se faire accepter par une meute de loup, puis à en devenir le chef. Il deviendra alors un *meneur de loup*, un *gaste-loup*.

Le rituel se décompose en trois parties, qui doivent être accomplies dans l'ordre. Entre ces trois parties, un certain laps de temps peut s'écouler.

1. Entrée en meute : lorsque le sorcier rencontre la meute de loups, il effectue la première partie du rituel (1 round d'incantation – coût : 5 points de ressources). Dès qu'il commence à incanter, les loups s'arrêtent pour l'écouter, même s'ils étaient en train de l'attaquer. Au terme de l'incantation, le sorcier effectue un test de maîtrise (DC 15). S'il le réussit, les loups l'acceptent désormais comme l'un des leurs. Ils ne lui feront plus aucun mal et accepteront sans problème sa compagnie.

Le sorcier doit ensuite partager la vie de la meute pendant au moins deux semaines. Ceci suppose qu'il chasse avec eux, partage leur repas, et se comporte le plus possible comme un loup. Durant cette période, le sorcier ne peut pas quitter la meute et doit éviter tout contact avec des humains. Au terme de deux semaines (ou plus), vous pouvez effectuer la seconde phase du rituel :

2. Défi : Dressé avec autorité au milieu de la meute, vous incantez pendant au moins 3 rounds (coût : 6 points de ressources). Par les paroles du rituel, vous proclamez en fait votre intention de devenir le chef de la meute. Ceci ne demande aucun test de maîtrise. Vous pouvez vous attendre à ce que les autres loups vous regardent médusés, mais ils changeront très vite de comportement à votre égard...

Une fois le défi lancé, les quelques mâles dominants de la meute (1d3 individus) viendront un à un vous défier pour contester votre autorité. Ceci signifie qu'ils chercheront à vous combattre de façon ritualisée (combat non-mortel). Vous devez accepter et gagner tous ces défis. Cependant, vous ne pourrez pas vous servir d'armes : ce serait montrer votre nature d'humain, et vous seriez aussitôt rejeté de la meute. Vous devrez donc les affronter à mains nues (lutte ou attaques de mêlée à mains nues). Si vous parvenez à battre tous vos adversaires, vous êtes maintenant prêts pour la troisième partie du rituel :

3. La soumission : vous incantez pendant quelques rounds pour sceller votre autorité, et rappeler aux loups que vous en êtes le chef (pas de test de compétence – coût : 5 points de ressources).

Notez que vous pouvez très bien vous arrêter après la première partie du rituel. Dans ce cas, dès que vous quittez

la meute, vous cessez aussitôt d'en faire partie. Mais si cela peut vous servir à éviter d'être dévoré par des loups affamés, ce n'est déjà pas si mal...

Si vous allez jusqu'au bout du rituel, vous êtes maintenant le chef de la meute. Celle-ci vous suivra où que vous alliez, du moment que sa survie reste assurée. Si les loups n'ont rien à manger, si vous ne leur donnez pas signe de vie pendant une semaine ou plus, ou si vous les forcez à demeurer de longues journées au milieu d'humains hostiles, ils vous quitteront rapidement pour ne plus revenir. Mais si vous les traitez bien et que vous respectez leur nature, ils vous serviront et vous aideront.

Le rituel de *meneur de meute* peut être utilisé pour tout autre type d'animal dont l'organisation est la meute ou la bande itinérante : chacals, hyènes, oiseaux migrateurs, etc.

Ce rituel est le plus souvent utilisé par le MD pour créer des PNJ intéressants. Comme joueur, il suppose un engagement profond, mais qui n'est pourtant pas inconcevable dans le jeu...



Pacte du feu (M)

Série : Marques, Rituels ardents

Temps d'incantation : 1 round

Réaction : 1d8

DC : 20

Portée : 0

Coût : 7S

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier pactise avec le feu, qui devient pour lui aussi doux que l'eau. Les feux normaux et magiques ne le consomment plus, même lorsqu'il est nimbé de flammes qui paraissent le dévorer tout entier, même si celles-ci semblent adhérer à sa peau. La fumée ne l'étouffe pas, l'éclat ne l'aveugle pas. Par conséquent le sorcier peut traverser les plus puissants des incendies sans craindre de dégâts, hormis, bien sûr, ceux que peut lui causer une poutre qui s'effondre sur sa tête.

Ce rituel s'effectue généralement à l'avance : le sorcier se peint sur la peau une marque qui recèle tout le pouvoir de protection du rituel. La marque reste active jusqu'à ce qu'elle ait absorbé jusqu'à 4 points de dégâts de feu/ point de maîtrise du sorcier, puis se dissipe.

Si elle n'est pas dissipée, la marque disparaît par elle-même au bout de 24h + 6h/ pt de maîtrise du sorcier.

Une même créature ne peut porter qu'une et une seule marque à la fois.

Retour de flammes : si vous êtes un sorcier de niveau 9 ou davantage, maîtrisant au moins 5 rituels de la série à laquelle appartient ce rituel (rg 10), le *pacte* vous octroie un pouvoir supplémentaire. Lorsque vous êtes la cible d'une attaque basée sur le feu magique, dans la limite de votre protection, vous pouvez renvoyer instantanément 50% des dégâts à leur expéditeur, qui se retrouvera instantanément drapé dans des flammes surgies de nulle part, où qu'il se trouve sur le monde (mais pas s'il est sur un autre plan). Le lanceur de sort a toutefois droit à une sauvegarde *mentale* pour éviter l'effet en retour. Bien sûr, des créatures telles qu'un *dragon rouge* ne seront probablement jamais affectées par leur propre feu.

Ce pouvoir spécial ne fonctionne que sur le sorcier lui-même ; il ne fonctionne pas sur les autres bénéficiaires de sa marque.

Protection contre les flammes

Série : Rituels ardents

Temps d'incantation : 1 (et +)

Réaction : 0

DC : 15

Portée : 0

Coût : 1/phase

Durée : 1 phase ou +

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : /

Composantes : V

Cette courte mantra permet au sorcier de se protéger contre le feu naturel. La protection est active uniquement tant que le sorcier marmonne les phrases sacrées, ce qui suppose qu'il s'abstienne de toute action propre à le déconcentrer. Effectuer un déplacement lent, ramasser un objet ou encore porter quelqu'un ne pose aucun problème, mais parler, incanter ou combattre rompent automatiquement la mantra, et donc la protection.

La protection est efficace à 75% contre les feux normaux, ce qui signifie que le sorcier ne subit qu'1/4 des dégâts normaux (arrondis au supérieur), bien que les flammes lèchent effectivement sa peau. Contre les feux magiques, ce rituel ne confère qu'une protection de 25 % (le sorcier subit $\frac{3}{4}$ des dégâts qu'il devrait normalement subir, mais ce nombre peut encore être divisé par deux en cas de réussite d'une sauvegarde, si l'effet magique en accorde une).

L'avantage de ce rituel est qu'il est instantané (pas de temps de réaction) : par conséquent, vous pouvez toujours l'effectuer au moment même où vous constatez qu'une boule de feu vous fonce dessus. De plus, sa durée est extensible tant que vous demeurez concentré : chaque segment de mantra vous coûte simplement 1 point de ressources.

Notez cependant que cette mantra ne vous protège pas contre les effets asphyxiants de la fumée.



Protection du logis (M)

Série : Marques, Gardes
 Temps d'incantation : 1 heure.
 Réaction : 2d4 rounds
 DC : 20 (25)
 Portée : toucher
 Coût : 10 (18)
 Durée : 6 mois (1 semaine/pt de maîtrise)
 Zone d'effet : un lieu clos de max. 40m²
 Sauvegarde : mentale DC 18
 Composantes : V, S, M

En utilisant divers symboles (chouettes clouées à la porte, etc.), vous protégez une demeure ou un bâtiment contre les esprits et contre les visiteurs indésirables. Il existe deux versions de ce rituel, et vous pouvez choisir au cas par cas d'utiliser l'une ou l'autre :

- **protection simple** : cette protection est DC 20 et coûte 10 points de ressources. Elle se maintient durant 6 mois. Le bâtiment est protégé comme par le rituel Majeur *bouclier aux esprits*, ce qui empêche tout esprit, créature extra-planaire ou mort-vivant d'y pénétrer, à moins de réussir un jet de sauvegarde *mentale* (DC 18). Ceux qui échouent ne pourront plus réessayer par la suite.
- **Grande protection** : Cette protection est DC 25 et coûte 18 points de ressources. Elle dure 1 semaine/pt de maîtrise du sorcier. Elle ne peut être effectuée que par un sorcier de niveau 7 ou davantage. En plus des effets de la *protection simple*, vous protégez la demeure par une sorte de rituel d'*hallucinations* permanent. Tout intrus qui pénètre dans le bâtiment est aussitôt la proie d'*hallucinations* tenaces, qui subsistent aussi longtemps qu'il y reste. Le visiteur indésirable aura donc l'impression que la demeure est

protégée par diverses créatures ou pièges magiques très puissants. En général, les hallucinations sont crédibles et réalistes, et suffisent à éloigner les voleurs. Les intrus ont toutefois droit à un jet de sauvegarde mentale (DC 18) pour déjouer l'illusion.

Ce rituel est conçu pour protéger des bâtiments d'une ou deux pièces, type chaumière paysanne. Si vous souhaitez protéger des bâtiments plus grands ou plus complexes, vous devrez protéger chaque pièce séparément. Le sorcier peut autoriser une ou plusieurs personnes à pénétrer dans le logis, simplement en prononçant leur nom lors de l'incantation de la protection. Les esprits liés au sorcier peuvent toujours l'accompagner à l'intérieur des bâtiments protégés.

Rituel de garde (M)

Série : Marques
 Temps d'incantation : 3 segments
 Réaction : 1d8
 DC : 20
 Portée : toucher
 Coût : 5
 Durée : 5 rounds/point de maîtrise du sorcier
 Zone d'effet : spéciale
 Sauvegarde : mentale DC 24 (dans certains cas)
 Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier trace sur une surface de son choix (ou sur la paume de sa propre main) une marque magique de défense et d'interdit. La marque ne concerne qu'une seule personne ou créature (au choix du sorcier) : cette personne ou créature sera incapable d'approcher la marque à moins de 4 m ou de la franchir. Inscrivez la marque sur une surface de votre choix, que vous souhaitez empêcher la créature d'approcher, de saisir ou de franchir : un objet, le linteau d'une porte, etc. Vous pouvez aussi inscrire le symbole sur la paume de votre propre main : dans ce cas, tant que vous présentez fermement votre paume à la créature, elle est incapable de s'approcher de vous.

La marque peut être tracée avec n'importe quel matériau : craie, peinture, couteau pour graver dans le bois, etc. Elle reste efficace pendant 5 rounds/point de maîtrise du sorcier, à moins d'être effacée auparavant. Des facteurs tels que la pluie ou la sueur, de même que toute autre personne que la créature désignée, peuvent effacer la marque. Pour cette raison, si vous l'inscrivez sur une surface, la meilleure solution est de l'y graver fermement si possible.

Le rituel de garde fonctionne avec n'importe quel type de créature, même celles qui sont incorporelles. Cependant, les créatures qui possèdent plus de 7 dés de vie ont droit à un (et un seul) jet de sauvegarde *mental* contre DC 24 : celles qui le réussissent peuvent approcher la marque et la franchir (mais pas la toucher). Les créatures dotées d'une résistance à la magie ont en outre le droit de tester celle-ci une seule fois; en cas de réussite, elles peuvent franchir la marque.

Spécial - Marque permanente : lorsqu'il crée la marque, le sorcier peut décider de rendre sa magie permanente. Pour ce faire, il doit dépenser 24 points de ressources (au lieu de 5), et effectuer une incantation d'une heure (au lieu de 3 segments). La marque reste efficace pour une durée indéterminée, bien qu'il soit toujours possible de l'effacer

par divers moyens. La DC pour créer une marque permanente s'élève à 26.

Rituel d'emprunt

Série : Initiatives, Transferts
Temps d'incantation : 3 rounds.
Réaction : 1d4
DC : 15 et +
Portée : 5 m
Coût : 4
Durée : spéciale
Zone d'effet : le sorcier/un animal
Sauvegarde : /
Composantes : V, S

Le rituel d'emprunt permet à un sorcier de prendre possession du corps d'un animal. Pour ce faire, il doit d'abord réussir à capter l'attention de celui-ci, de façon à rester les yeux dans les yeux avec lui pendant toute l'incantation du rituel. Ceci demande un test de compétence en *empathie animale* (DC14). Si l'animal choisi est le familier du sorcier, ce jet n'est plus nécessaire.

Le sorcier entame ensuite le rituel. Au bout de trois minutes, il transfère son esprit dans le corps de l'animal, du moins s'il réussit un test de maîtrise. La DC dépend des dés de vie de l'animal choisi :

Moins de 1 DV :	DC 15
1 DV :	DC 16
2 - 3DV :	DC 19
4 - 5 DV :	DC 22
+ de 5 DV :	DC 25

Si l'animal choisi est le familier du sorcier, le test de maîtrise reçoit un bonus de 4.

Le sorcier peut contrôler entièrement l'animal, bien qu'il n'en gomme pas complètement l'instinct et les pulsions : ainsi, il pourra être tenté par une proie, et sera incapable de suicider son hôte. Pendant le temps de l'emprunt, le corps du sorcier reste endormi, ses fonctions vitales ralenties, dans une sorte de catalepsie.

Pour effectuer le transfert inverse, le sorcier doit à nouveau réussir un jet de maîtrise contre la même DC (aucun coût en ressources). S'il échoue, il reste pris dans le corps de l'animal. Il ne pourra réessayer le transfert que le lendemain, mais avec un malus (cumulatif) de 1 par jour qui passe sans réussite, si bien que ses chances s'amenuisent de jour en jour ... C'est le danger de ce rituel : rester bloqué indéfiniment dans le corps d'un animal, voire même pour toujours...

Si l'animal est tué, le sorcier est instantanément renvoyé dans son propre corps, et subit en outre 3d6 points de dégât.

Focus : un focus pour ce rituel est un petit objet qui demeure près du corps endormi du sorcier, lorsque celui-ci a *emprunté* celui d'un animal. Il suffit qu'un compagnon empoigne l'objet en prononçant le nom du sorcier, pour que celui-ci soit aussitôt rappelé dans son corps (sans avoir besoin d'un nouveau test de maîtrise) : une sécurité précieuse. De plus, tant que le focus demeure dans ses mains, le sorcier « endormi » peut communiquer avec ses compagnons : bien que ses yeux soient toujours clos, ses

lèvres prononcent des mots, et ses oreilles lui transmettent les paroles de ses compagnons.



Rituel d'oeil (mm)

Série : Spiritisme
Temps d'incantation : 12 segments
Réaction : 1d8
DC : 25
Portée : 20 m
Coût : 10
Durée : 1 round/pt de maîtrise
Zone d'effet : carré de 1 m de côté/pt de maîtrise
Sauvegarde : mentale DC 20
Composantes : V, S, M

Les sorciers savent que partout sur le monde, que l'on soit en ville ou à la campagne, l'air autour de nous vibre de présences invisibles, intangibles, et la plupart du temps sans réelle conscience d'elles-mêmes. Ces énergies spirituelles informes naissent spontanément de la terre, de l'air, des arbres, des pensées et des mouvements du vivant. Elles sont des *esprits* en devenir; quelques-unes deviendront peut-être des élémentaires ou des esprits féériques mineurs, mais la plupart sont d'éphémères étincelles, condamnées à retourner au néant avant d'avoir pu s'accomplir.

Lorsqu'il accomplit cette antique incantation, le sorcier éveille tous les esprits latents dans la zone d'effet; l'observateur aura l'impression fugitive de les voir, du coin de l'œil, s'élever depuis le sol sous forme de flammèches pâles ou tomber du ciel sous l'apparence de filaments translucides. Puis cette vision disparaîtra pour laisser place à une étrange réalité...

Toutes les personnes dans la zone d'effet sont victimes d'apparitions générées par les esprits, qui s'en prennent à eux de cette façon. Le sorcier peut définir un « climax » général pour ces illusions, c'est-à-dire l'effet qu'elles produiront sur les victimes : par exemple *peur et panique*, *ennemi héréditaire*, *nostalgie/regrets*, ou encore *remords*. Le résultat est que les personnes ou créatures présentes sont entièrement mobilisées par les illusions, au détriment de toute autre action, au point d'oublier même le monde alentour. De plus, elles réagiront très fortement à celles-ci, en fonction du *climax* imposé par le sorcier :

- **Peur et panique** : les illusions rencontrées sont terrifiantes. Les victimes doivent lancer une sauvegarde mentale DC 20, sous peine de s'enfuir et de se débâter. Celles qui réussissent réagissent librement, mais restent marquées par la peur des illusions.
- **Ennemi héréditaire** : les victimes voient apparaître leur pire ennemi, armé de pied en cap et tout prêt à les affronter. Les PJ réagissent à cette illusion comme ils le souhaitent. Les PNJ ont 20% de chances de fuir (comme avec peur et panique), et 80% de chances de s'engager dans un combat imaginaire avec leur ennemi. Ce faisant, il y a un risque pour qu'ils blessent accidentellement d'autres personnes dans la zone d'effet (ce risque dépend des armes utilisées, de la densité de personnes dans la zone, etc. : par exemple, une attaque de mêlée pourrait blesser une tierce personne sur un résultat de 1-2, 1-3, 1-4 ou même 1-5 pur, selon la densité de personnes alentours, tandis que la zone d'effet d'une boule de feu sera facile à déterminer). L'ennemi héréditaire a (en apparence) la même force que les personnes affectées ; celles-ci croient réellement subir des dégâts, et tomberont inconscientes si elles « meurent » au cours du duel. Pour les PJ, jouez le combat ; les PNJ ont 50% de chances de tomber inconscients en 2D6 rounds, et 50% de chances de rester prostrés sur le corps de leur « ennemi » vaincu.
- **Nostalgie/regrets** : les personnes dans la zone voient revenir des choses appartenant au passé (des amis morts qui leur parlent, des amours anciens qui viennent les enlacer, etc.). Ils restent fascinés, cherchent à embrasser, toucher, parler aux illusions.
- **Remords** : Effets semblables à nostalgie/regrets, mais ces choses du passé provoquent en outre un fort sentiment de culpabilité.

Quoi qu'il arrive d'autre, les personnes affectées sont entièrement captivées par les illusions. Elles ignorent toute créature qui ne les attaque pas directement, comme si celles-ci portaient un *masque d'absence* – mais n'oublieront plus les créatures qui ont porté ne serait-ce qu'une seule attaque contre eux depuis le début de *l'éveil*. Elles sont aussi particulièrement vulnérables à des coups sournois, puisqu'elles peuvent être approchées aisément sans s'en apercevoir.

Les personnes qui quittent la zone d'effet sont poursuivies par les esprits pendant 3 rounds, et continuent donc à percevoir les illusions pendant ce temps. Les personnes qui ont des raisons de douter de la réalité de l'illusion ont droit à un jet de sauvegarde *mentale* DC20. Celles qui le

réussissent ne cessent pas de voir et d'entendre les apparitions, mais elles peuvent choisir de faire « comme si elles n'existaient pas » et conserver toute leur attention pour le monde alentour. Elles perçoivent normalement toutes les autres créatures autour d'elles.

Le sorcier peut autoriser une ou plusieurs personnes à traverser la zone sans devenir le jouet des esprits : il lui suffit pour cela de leur tracer sur le front une marque spécifique (ce qui prend 1 segment par personne).



Rituel de possession (M)

Série : Envoûtements
 Temps d'incantation : 1 heure.
 Réaction : spécial
 DC : 20
 Portée : sans limites
 Coût : 10
 Durée : spéciale
 Zone d'effet : spéciale
 Sauvegarde : mentale. DC18
 Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier cherche à prendre le contrôle du corps d'une autre personne. Comme pour le rituel *d'envoûtement*, il devra d'abord façonner une effigie de cire représentant sa victime, et y inclure une partie (même infime) du corps de celle-ci : par exemple, un cheveu ou une rognure d'ongles. Ensuite, le sorcier effectue le rituel pour enchanter la statuette (DC 20). Si le test de compétence est réussi, un lien est maintenant établi entre la statuette et la personne cible. Dans le cas contraire, le rituel échoue.

Tous les jours, le sorcier peut prendre automatiquement le contrôle de la personne pendant une période limitée. Cette période se fait de plus en plus longue de jour en jour : Le premier jour, elle est de 5 minutes (5 rounds) au maximum. Pour chaque jour qui passe, elle est augmentée de 5 minutes. Ainsi, le second jour, le sorcier pourra contrôler sa victime durant 10 minutes, le troisième jour durant un quart d'heure, et ainsi de suite. Toutefois, la

période n'augmente que si le sorcier prend effectivement chaque jour le contrôle de la personne : les jours où il s'abstient ne sont pas pris en compte.

Le contrôle s'exerce quelle que soit la distance à laquelle la victime se trouve ; cependant, à chaque fois que le sorcier souhaite l'exercer, elle a droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour y échapper. Si elle le réussit, elle ne peut plus être contrôlée le même jour; cependant, elle n'aura pas conscience de la tentative de contrôle.

Le lien de possession est permanent tant que l'effigie n'est pas détruite, mais le sorcier court le risque d'un choc en retour (perte de constitution) à chaque fois que la victime réussit une sauvegarde pour échapper au contrôle, de la même manière qu'avec le rituel d'envoûtement (cfr.). Le MD notera soigneusement le nombre de sauvegardes réussies par la victime.

Au moment où il empoigne l'effigie, le sorcier n'a encore aucune idée de ce que la personne est en train de faire ; mais dès qu'il prend son contrôle, il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et jouit de tous ses autres sens. Il peut parler par la bouche de la victime, et amener celle-ci à effectuer tout acte sauf ceux qui sont clairement suicidaires. S'il tente de lui faire accomplir un tel acte, la personne retrouve aussitôt ses esprits. S'il tente de lui faire accomplir un acte simplement très dangereux, la personne a droit à un nouveau jet de sauvegarde mentale; si elle le réussit, elle retrouve instantanément ses esprits. Le sorcier peut éventuellement effectuer ses propres rituels à distance en utilisant le corps de sa victime (à condition que celle-ci dispose des composantes matérielles), mais il ne peut pas forcer la victime à lancer les sortilèges dont elle-même dispose.

Lorsque le contrôle du sorcier se termine, la personne n'a plus aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant le moment où elle était possédée : elle aura l'impression d'émerger d'un moment d'absence. Si le sorcier s'arrange pour toujours ramener la victime à son point de départ avant la fin de la période de contrôle, celle-ci pourrait bien ne pas remarquer qu'elle est sujette à la possession (et s'inquiéter seulement de ses moments d'absence). Prendre le contrôle d'une personne lorsqu'elle dort est une bonne idée, parce que le moment d'absence passera facilement inaperçu (le sorcier peut endormir ou réveiller la personne à volonté lorsqu'il la contrôle).

Par ailleurs, tout rituel qui peut être lancé sur la victime *via envoûtement* peut également l'être à travers une effigie conçue pour la possession.

Exorcisme : vous pouvez vous servir de ce rituel pour briser un lien de *possession* établi par un autre sorcier, ou pour chasser un esprit intrus ayant pris possession d'une personne (mage en *réceptacle magique*, fantôme, *esprit morbide*, démon, etc.). Pour ce faire, vous devez vous trouver en présence de la personne possédée (distance de moins de 3 m) en incanter pendant 10 minutes. Le coût en ressources est de 7 points. La DC est la même que pour le rituel de *dissipation des charmes* (en fonction du niveau du sortilège ou du score de conviction du possesseur).



Rituel des oiseaux

(M)

Série : Rituels urbains, Série de l'eau et du vent

Temps d'incantation : 6

Réaction : 1d6

DC : 20

Portée : 100 m/pt de maîtrise

Coût : 6

Durée : 1 tour/pt de maîtrise

Zone d'effet : rayon de 100 m/pt de maîtrise

Sauvegarde : /

Composantes : V, S

Par ce rituel, le sorcier convoque à lui les oiseaux du voisinage, et en fait ses alliés pour garder un territoire (fixe) d'un rayon de 100m/pt de maîtrise du sorcier.

Tous les oiseaux ayant leur territoire habituel dans la zone d'effet répondent à l'appel dans un délai de 4 rounds. Le nombre de volatiles convoqués dépend de la taille et de la nature du territoire, de même que leur variété : ainsi, un territoire forestier ou campagnard comprendra probablement quelques rapaces et une grande variété d'oiseaux nicheurs, pies, merles, piverts, corneilles, faisans, etc., en si grand nombre que le sorcier n'arrivera pas à les compter; tandis qu'un territoire urbain mettra à sa disposition quelques centaines de moineaux ou/et de pigeons, parfois quelques cigognes ou corbeaux, selon la saison et le lieu. S'il y a un cours d'eau dans le territoire, les oiseaux de rivière et migrateurs (selon la saison) pourraient bien être de la partie... si la zone d'effet est trop stérile pour héberger assez d'oiseaux, certains effets du rituel seront revus à la baisse (par ex. la formation d'une *nuée*, cfr. ci-dessous), à la discrétion du MD.



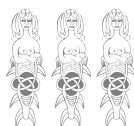
Le sorcier gagne la faculté de communiquer mentalement avec les oiseaux du territoire, qui peuvent lui rapporter diverses informations et exécuter toutes ses instructions, dans la mesure de leur intelligence. Cependant, aucun oiseau ne peut quitter le territoire/zone d'effet.

Le sorcier peut par exemple demander aux oiseaux de surveiller les alentours et de revenir à tire-d'aile lui signaler toute intrusion : ils feront des guetteurs très difficile à déjouer, rapportant les informations en 2 round ou moins.

Il peut leur commander de ramener de petits objets, d'un type défini par le sorcier, dans leurs serres ou leur bec : les pies, par exemple, excellent à cet exercice (mais le sorcier risque de se retrouver avec tout un tas d'objets correspondant plus ou moins à son désir, fruit de la faible intelligence des volatiles). Il ne peut cependant pas leur

demander de voler un objet précis, appartenant à une personne en particulier : tout objet correspondant à la description fera l'objet de leur attention, un peu au hasard. Les pies disposent d'un bonus de +7 pour ce qui est de dérober des objets de la taille de gemmes ou de brindilles (guère plus gros), à opposer à un jet en *observer* de la personne spoliée ou de l'assistance. Les autres oiseaux ont un bonus moindre dans cet art.

Le sorcier peut même demander aux oiseaux d'attaquer une créature ou un groupe de créatures ; dans ce cas, les volatiles se regroupent en une nuée qui s'en prend furieusement à ses ennemis; toute créature prise dans celui-ci subit automatiquement 1d4 points de dégâts/phase (sauvegarde réflexe pour moitié). La nuée occupe un volume de 1m³ par point de maîtrise du sorcier ; elle peut se diviser en deux groupes distincts (au maximum) pour poursuivre des cibles séparées. Les oiseaux qui constituent la nuée peuvent mener l'assaut pendant un maximum de 5 rounds (10 phases) consécutifs, puis doivent se reposer pendant un temps équivalent avant de pouvoir recommencer. Ils cessent immédiatement leur assaut si leurs cibles quittent le territoire gardé.



Rituel de vision

Série : Rêve
 Temps d'incantation : 5 rounds.
 Réaction : 3d8
 DC : 15 et mieux
 Portée : spéciale
 Coût : 4
 Durée : 1 segment/pt de maîtrise du sorcier
 Zone d'effet ; spécial
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S, M.

Le rituel de vision permet au sorcier d'utiliser un bassin d'eau réfléchissant (ou la fumée d'un feu, ou tout autre moyen employé dans sa région) pour obtenir une vision très brève (quelques segments) en réponse à une question qu'il se pose. Dans tous les cas, l'observation du médium choisi doit se passer dans un lieu obscur.

La DC de base de ce rituel est de 15 ; toutefois, le MD est libre de l'augmenter si le sorcier pose des questions complexes ou s'attaque à des secrets bien gardés (ou pour toute vision qui pèserait fort sur le jeu). Si le résultat du test de maîtrise est inférieur à 15, aucune vision ne prendra forme. Si le test de maîtrise est réussi, la qualité de la vision dépendra encore de son résultat : plus il est haut, plus précise sera la vision.

Le MD est libre de donner la vision qu'il souhaite : vision claire, floue, énigmatique, symbolique... un rituel comme celui-ci a pour but de faire avancer le jeu de façon subtile tout en ajoutant à l'atmosphère, pas de donner aux PJs des réponses toutes faites... par exemple, si le sorcier cherche à savoir où est passé un compagnon disparu, il verra des bribes de décor, mais pas le compagnon lui-même. S'il cherche à savoir qui l'a *envoûté*, il verra apparaître un visage flou et un indice plus clair (un objet ? un symbole permettant de faire le lien avec la personne?).



Rituel de vitalité

Série : Vitaux
 Temps d'incantation : 1 round.
 Réaction : 1d8
 DC : 12.
 Portée : toucher
 Coût : 2 (ou multiple de 2)
 Durée : instantané
 Zone d'effet : le sorcier ou 1 créature.
 Sauvegarde : /
 Composantes : V, S

Le rituel de vitalité a deux applications possibles. La DC est toujours de 12 ; le bénéficiaire peut être le sorcier lui-même.

- **Endurance** : sous cette version, le rituel permet au bénéficiaire de récupérer des points d'endurance. Par tranche de 2 points de ressources dépensés par le sorcier, il regagne instantanément l'équivalent d'un soins mineur (un indice de guérison + 1D6). Vous pouvez dépenser autant de points de ressources que vous le souhaitez.
- **Constitution** : sous cette version, le rituel rend au bénéficiaire 1 point de constitution par tranche de 2 points de ressources dépensés. Le rituel est efficace pour compenser l'épuisement dû aux effets de la *faim*, du *gel*, d'*efforts prolongés*, d'une *maladie* ou de *conditions de voyage détestables*. Il est inefficace pour soigner l'épuisement dû au manque de sommeil, à la soif, à l'abus de pouvoirs reposant sur les ressources (dont la basse magie), ou à des créatures surnaturelles. Il fonctionne néanmoins contre les effets d'un *mauvais œil*, *épuisement*.

Focus : Si vous disposez d'un focus pour ce rituel, la personne soignée regagne 1 indice+2d6 points d'endurance par tranche de 2 points de ressource dépensés (au lieu de 1 indice + 1D6). C'est la personne elle-même qui doit tenir le focus en main pendant que vous effectuez le rituel. L'effet sur la constitution, lui, est doublé.

Rituel du feu (M)

Série : Rituels ardents
Temps d'incantation : 3 segments.
Réaction : 1d8
DC : 15.
Portée : 40 m.
Coût : 5
Durée : 1 round/pt de maîtrise ou 10 actions.
Zone d'effet ; spéciale
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier de commander aux flammes. Il ne fait pas apparaître du feu : il se contente de produire des effets à partir de sources de feu déjà existantes, un peu à la façon du sort de mage *pyrotechnie*.

Le sorcier peut utiliser n'importe quel feu situé à moins de 40 m de lui pour accomplir diverses actions magiques, listées ci-dessous. Celles-ci sont comptées pour des actions à part entière et prennent 1 segment chacune (les temps de réaction pour les accomplir sont notés entre parenthèses à côté de leur nom). Le sorcier peut enchaîner à volonté une action puis l'autre, passant d'une source de feu à l'autre s'il le souhaite, tant que dure le rituel. Celui-ci s'interrompt au bout de 1 round/pt de maîtrise, ou dès que le sorcier a effectué 10 actions.

- **Langue de feu (réaction 1d8)** : le sorcier fait jaillir une longue langue de flammes, qui s'étire à partir de sa source vers la créature de son choix. Elle n'atteint sa cible que si le sorcier réussit un jet d'attaque; il se sert pour ce faire de son score de *maîtrise* au lieu de ses bonus habituels (d20 + score de *maîtrise* comparé à l'AC de la cible). Cette attaque ne peut être parée qu'avec un bouclier ou un pavois, et inflige 1d8 points de dégât par tranche de 4 points de maîtrise du sorcier (max 4d8). Elle dispose d'un coup critique exceptionnel : sur un 17-20 pur, la *victime prend feu* (comme l'effet critique du même nom). La langue de feu a une portée maximale de 1 m/point de maîtrise du sorcier. Une source de feu de la taille d'une torche suffit à produire des langues de flammes; c'est pourquoi, les sorciers utilisent souvent ce rituel avec une simple torche en main.
- **Fumée (réaction 1d6)** : le sorcier génère une brusque éruption de fumée opaque, qui emplit une sphère centrée sur la source de feu, mais quatre fois plus grande que cette dernière (diamètre x4). Les personnes dans la zone enfumée sont aveuglées, et subissent en outre 1d4 points de dégâts d'asphyxie par phase passée dans la fumée. Celle-ci persiste durant 3 phases, puis se dissipe; mais les personnes aveuglées le demeurent pendant 1 phase après en être sorties.
- **Etendre / limiter les flammes (réaction 0)** : le sorcier peut contrôler un volume de feu de 1 m³ par point de maîtrise. Il peut imposer à ce volume de feu de progresser dans une direction de son choix, au rythme de 1 m/ segment, pourvu qu'il y ait du combustible (le sorcier étend l'incendie). Il peut au contraire interdire au feu de s'étendre dans une direction donnée. Cette action suppose une concentration permanente du sorcier (il ne peut pas accomplir d'autres actions pendant qu'il contrôle le feu). Elle peut se prolonger indéfiniment et compte pour 1 seule action tant qu'elle n'est pas interrompue.

Les *langues de feu* et l'effet de *fumée* peuvent être retenus au-delà du temps de réaction, et relâchés au moment où le sorcier le souhaite, comme des projectiles ou la dernière syllabe d'un sort.

Spécial : au début du rituel, ou à tout moment ultérieur, vous pouvez concentrer toute l'énergie magique dans une seule torche. Ce choix est irréversible (vous ne pourrez plus utiliser les autres actions du rituel). La torche elle-même devient alors une arme de mêlée redoutable, qui s'embrase et éructe des flammes puissantes vers vos adversaires, sans toutefois vous blesser. Utilisez-la au corps à corps, dans l'une de vos mains : à chaque attaque réussie, elle infligera 1d6 pts de dégâts par tranche de 4 point de maîtrise du sorcier (max 4d6). De plus, elle dispose du même coup exceptionnel que la *langue de flammes* et ne peut être parée qu'au moyen d'un bouclier ou d'un pavois. Vous pouvez prêter la torche à quelqu'un d'autre si vous le souhaitez : elle conservera ses pouvoirs jusqu'à la fin de l'effet du rituel.



Rituel du retour (mm)

Série : Spiritisme, initiations
Temps d'incantation : 3 tours
Réaction : spécial
DC : 25
Portée : 0
Coût : 14
Durée : spéciale
Zone d'effet : rayon de 1km/point de maîtrise.
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

En effectuant ce rituel sur la tombe (ou les cendres) d'une personne décédée, le sorcier le rappelle à l'existence pour achever une tâche donnée. Il en fait donc un *revenant*. La personne doit être morte depuis 1 semaine/point de maîtrise du sorcier au maximum. Elle doit avoir reçu tous les rites funéraires propres à son peuple; peu importe si son corps est détruit, du moment qu'il en subsiste des restes (os, cendres, crâne, etc). Au moment où il effectue le rituel, le sorcier doit définir la tâche que le revenant devra accomplir. Il doit obligatoirement s'agir d'une tâche avec laquelle le défunt se serait senti en accord (selon l'appréciation du MD), sans quoi le rituel échouera : une tâche qu'il avait entamée de son vivant et laissée inachevée, une vengeance vis à vis de ceux qui sont responsables de son décès, ou encore de mesures à prendre pour la protection ou le bonheur de ses proches.

Le revenant se manifeste dans la nuit qui suit l'incantation et toutes les suivantes, jusqu'à l'accomplissement de sa tâche, jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou jusqu'à ce qu'une semaine/point de maîtrise du sorcier ne se soit écoulée. Il travaille toujours « en solo », et ne communique avec personne, pas même avec le sorcier. Celui-ci n'est d'ailleurs pas forcément obligé de le rencontrer : le revenant sait très bien ce qu'il a à faire, et se rend directement sur le lieu où sa tâche doit être accomplie. Il sent d'ailleurs d'instinct où se trouvent les personnes ou les objets liés à celle-ci, avec

une acuité de 50% (s'il échoue à détecter une personne, un nouveau jet de dé est autorisé la nuit suivante). Il ne peut agir et se manifester que dans les limites de la zone d'effet, c'est-à-dire un rayon de 1km/point de maîtrise du sorcier, centré sur l'endroit où celui-ci a effectué le rituel (généralement la tombe, à moins que le sorcier n'ait déplacé les restes auparavant).



En apparence, le revenant est parfaitement réel, bien que les ombres soient accentuées sur toute sa silhouette, que sa peau soit très pâle, et qu'il dégage du froid. En fait, il n'est que semi-corporel, étant le produit d'une sorte de magie d'ombres. Il dispose d'autant de niveaux et de points de vie que le défunt n'en avait de son vivant (avec un minimum de 7 niveaux et 45 pv, même si le défunt n'en avait pas autant), ainsi que de toutes les compétences et capacités spéciales de celui-ci, sauf en ce qui concerne les capacités magiques, pour lesquelles il est considéré comme ayant la moitié du niveau du défunt. Il gagne en outre 7 rangs en *se cacher* et *déplacement silencieux* et 20 rangs en *sens d'aveugle*. Il dispose de l'infravision, d'une résistance à la magie de 35%, et des mêmes immunités et vulnérabilités que les autres morts-vivants. Il ne subit que des demi-dégâts des armes d'enchantement inférieur à +2. Les dégâts qu'il inflige lui-même sont tout à fait réels; il est en outre doté d'un toucher paralytique. Dans certains cas, il arrive que le revenant apparaisse avec une monture.

Spécial - Rituel inverse : le rituel inverse permet de détruire un revenant (qu'il ait été suscité ou non par sorcellerie), un spectre, un fantôme, une âme en peine, une ombre, un ghastr, une goule, un vampire, et autres créatures similaires (à l'exception des lichés). La DC pour ce faire est également de 25. La portée est de 10 m; la créature a droit à un jet de sauvegarde fortitude (DC 20) pour échapper à la destruction. En cas de réussite, elle ne peut plus être affectée par ce même sorcier avant qu'il ait progressé d'au moins un niveau.

Sang acide

Série : Rituels du sang
Temps d'incantation : 5 rounds
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : 0
Coût : 4
Durée : 1 jour/pt de maîtrise
Zone d'effet : une fiole de sang
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier transforme une fiole de son propre sang en un acide corrosif pour toute autre créature que lui-même, ainsi que pour la plupart des métaux. Le sang demeure enchanté pour une durée de 1 jour/pt de maîtrise du sorcier, à condition toutefois que la fiole reste soigneusement fermée. Passé ce délai, il se coagule et tombe en poussière.

Le contenu d'une fiole suffit à détruire entièrement une pièce de métal de la taille d'une bonne grosse serrure, processus qui se déroule en moins d'une minute. Lancé avec succès sur une créature, elle lui inflige 4d6 points de dégâts, et encore 1d6 à chacun des 3 rounds qui suivent. Versé dans de la nourriture ou des boissons, il perd aussitôt ses propriétés corrosives et n'a aucun effet.

S'il le désire, lors de l'enchantement, le sorcier peut prononcer le nom d'un individu donné. Dans ce cas, cette personne ne subit aucun dégât si elle entre en contact avec du sang enchanté. Le sorcier peut s'en servir par exemple pour détruire une pointe de flèche restée fichée dans le corps de l'individu en question, en versant sur la blessure.

Sang-Venin

(M)

Série : Rituels du sang
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 1d8
DC : 20
Portée : 0
Coût : 7
Durée : 1 jour/2 points de maîtrise
Zone d'effet : 1 fiole de sang
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier enchante une fiole de son propre sang pour le transformer en un venin toxique, susceptible d'affecter toute créature à sang chaud. Le sang demeure enchanté pour une durée de 1 jour/2 pts de maîtrise du sorcier, à condition toutefois que la fiole reste soigneusement fermée. Passé ce délai, il se coagule et tombe en poussière.

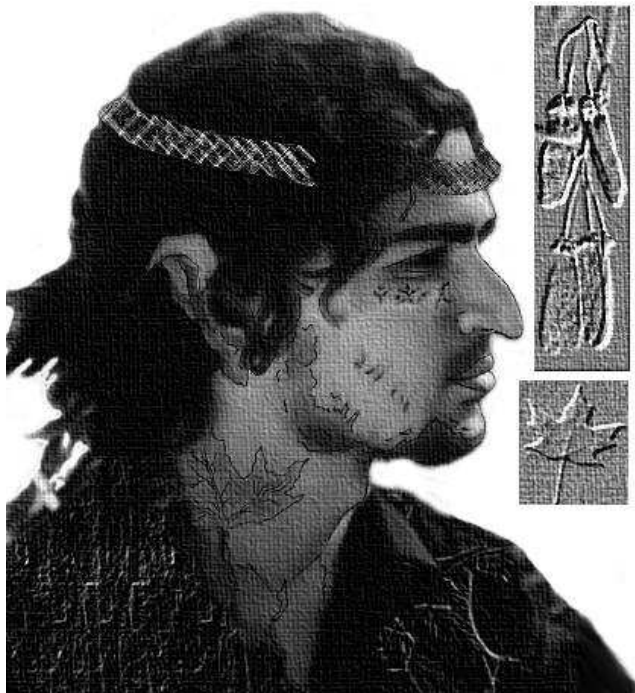
Sitôt qu'il est exposé à l'air libre, son contenu subit le même sort en 1 round/2 points de maîtrise du sorcier; il doit donc être utilisé très rapidement une fois la fiole ouverte. Le sorcier peut en verser un peu dans une sauce, une soupe ou des boissons; dans ce cas, le poison demeure actif pendant environ une heure, mêlé au liquide. Le contenu d'une fiole suffit à infliger immédiatement 12d6 de

dégâts en tout, à répartir entre toutes les personnes qui en absorbent.

En alternative, le sorcier peut utiliser le contenu d'une fiole pour enduire une seule lame ou 4 pointes de flèches (ou carreaux d'arbalète); les dégâts sont également de 12d6 pour toute créature blessée par le fer empoisonné. Le poison est évidemment considéré comme exposé à l'air libre et ne restera actif que quelques minutes sur le fer (à propos, ne confondez pas votre fiole de sang-venin avec votre fiole de sang acide, hein, bande de distraits !).

Dans tous les cas, une sauvegarde réussie réduit les dégâts à un seul point par dé. Par exemple, si ce poison est versé dans un repas, et que ce repas est consommé ensuite par 12 convives, chacun des convives subit potentiellement 1d6 points de dégâts. Ceux qui réussissent leur sauvegarde fortitude ne subissent qu'un seul point de dégât.

S'il le souhaite, le sorcier peut, lors de l'enchantement, prononcer le nom d'un individu en particulier. Dans ce cas, le sang n'est toxique que pour ce seul individu, et nulle autre créature. De quoi déjouer les goûteurs... de plus, la victime unique subit un malus de 3 à sa sauvegarde fortitude. Ou bien le sorcier peut décider de nommer un seul individu, qui ne subira pas les effets du poison. Le sorcier lui-même est immunisé à son propre sang.



Sang de vitalité

Série : Rituels de sang
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : 0
Coût : 5
Durée : 4 jours
Zone d'effet : 1 fiole de sang
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Par ce rituel, le sorcier enchante une fiole de son propre sang pour le transformer en l'équivalent d'une fiole de soins mineur (1 indice de guérison + 1d6, ou 1d3 points de

coup). Le sang demeure enchanté pour une durée de 4 jours, à condition toutefois que la fiole reste soigneusement fermée. Passé ce délai, il se coagule et tombe en poussière. Sitôt qu'il est exposé à l'air libre, son contenu subit le même sort en 1 round; il doit donc être absorbé très rapidement une fois la fiole ouverte.

Le sang ne peut guérir que le sorcier lui-même. Toute autre personne qui absorbe le contenu de la fiole subit 2d6 points de dégâts (2 points seulement en cas de sauvegarde réussie).

Sauvegarde de sorcier (M)

Série : Gardes
Temps d'incantation : 3 segments.
Réaction : 1d3
DC : 20
Portée : 0
Coût : 5
Durée : 1 phase/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S

Par ce rituel, le sorcier place sur lui-même un enchantement léger mais très efficace. Tant que dure cet enchantement, toute personne qui l'attaque en mêlée, en lutte ou en tir est victime d'un léger charme. Chaque fois qu'une de ses attaques est sur le point de toucher le sorcier, l'assaillant se sent brièvement fébrile, et connaît un moment d'hésitation. La sensation ne dure qu'une seconde à peine, mais l'hésitation qui s'ensuit risque de lui faire perdre l'occasion qu'il s'était ménagée d'atteindre le sorcier. Par conséquent, à chaque fois qu'une *attaque* (de mêlée, de lutte ou de tir) réussit contre lui, il y a 50% de chances pour qu'elle soit annulée en raison de l'instant d'hésitation. Même un coup exceptionnel peut être annulé, parce que l'assaillant aura retenu son bras une demi-seconde de trop.

Soins de sorcier

Série : Vitaux
Temps d'incantation : 1 round.
Réaction : 1d8
DC : 12.
Portée : toucher
Coût : 1 par point de coup soigné
Durée : instantané
Zone d'effet : 1 créature
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier de guérir une blessure (soin de points de coup). L'effet du soin n'est pas instantané, contrairement aux sorts de prêtre; mais la cicatrisation s'effectue à une vitesse bien supérieure à son rythme naturel. Le sorcier peut se soigner lui-même s'il le souhaite.

Ce rituel ne peut soigner qu'une seule blessure à la fois : si vous souhaitez soigner plusieurs blessures distinctes (résultant de plusieurs attaques distinctes), vous devrez donc l'effectuer plusieurs fois de suite. Le sorcier décide à l'avance combien de points de ressources il dépense pour

soigner la blessure; si le rituel est réussi, la victime récupérera automatiquement autant de points de coup que de points de ressources dépensés, jusqu'à concurrence de tous les points de coup associés à cette blessure. Par exemple, si Ilwen Valari a subi une entaille à la jambe qui lui a fait perdre 3 points de coup, Mujen pourra guérir complètement cette blessure en dépensant 3 points de ressources (ou la guérir partiellement en dépensant 2 ou 1 point de ressources). La guérison de la blessure s'effectue au rythme de 1 point de coup par heure. Par exemple, si Mujen dépense 3 points de ressources pour soigner l'entaille d'Ilwen Valari, celle-ci récupérera un point de coup la première heure, un la seconde, et un la troisième.

Des blessures distinctes peuvent guérir conjointement (vous récupérez chaque heure 1 point de coup par blessure soignée). En revanche, vous ne pouvez pas effectuer le rituel plusieurs fois de suite sur la même blessure pour en accélérer le rythme de guérison (pour effectuer à nouveau le rituel sur la même blessure, vous devez attendre que les effets du rituel précédent soient accomplis).

Focus : Si vous utilisez un focus pour ce rituel, la victime récupère au rythme de 2 points de coup par heure (au lieu d'un seul), et le coût en ressources est réduit de moitié (arrondi au supérieur) : 2 points de coup pour un seul point de ressources. C'est la personne elle-même qui doit tenir le focus en main au moment où vous effectuez le rituel.



Sommeil de sorcier

Série : Rêve
Temps d'incantation : 4 rounds
Réaction : /
DC : 15
Portée : 0
Coût : 0
Durée : jusqu'à l'éveil.
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V

En murmurant cette mélopée, le sorcier somnole et plonge peu à peu dans un sommeil propre aux gens de son espèce. Bien qu'il dorme profondément, ses yeux demeurent grands ouverts, comme ses oreilles d'ailleurs. Le sorcier peut définir à l'avance (avant de s'endormir) une condition d'éveil basée sur la vue ou l'ouïe : par exemple, l'irruption d'un intrus dans son champ de vision. Si cette condition se réalise, le sorcier s'éveille automatiquement et

instantanément en pleine possession de ses moyens : même endormi, il fait donc un vigile efficace.

Le sorcier peut s'il le souhaite s'endormir assis, ou même en selle, sur une monture qui chemine au pas sur un chemin ou en plaine : en fait quelques soient les conditions, il parviendra à dormir et à récupérer tout à fait normalement. Le sommeil de sorcier est pleinement réparateur à tous points de vue : récupération des points de ressources, de constitution ou d'endurance. De courts épisodes de réveil (max 5 min par demi-heure) n'affectent pas cette récupération.

Ce rituel n'a aucun coût en ressources. Cependant, s'il échoue, il ne peut plus être réessayé avant que le sorcier ait dormi au moins 4 heures de façon normale.

Tatouage Mineur

Série : Façonnages
Temps d'incantation : 2 heures.
Réaction : spécial
DC : réussite automatique
Portée : toucher
Coût : 0
Durée : permanent
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

De tout temps, les tatouages ont été réputés pour conférer un certain pouvoir à leur porteur. La réalité, pour qui connaît la Basse-Magie, est à la hauteur de ces croyances.

Ce rituel permet au sorcier d'enchanter sur sa propre peau des *tatouages de pouvoir*, réserves permanentes de points de ressources dont il pourra faire usage quotidiennement au cours de ses aventures, et qui se régénèrent pendant la nuit. Il est effectué à chaque passage de niveau, à partir du niveau 2, pour augmenter le potentiel magique du sorcier. Sa réussite est automatique, et il ne coûte pas de points de ressources. Tous les sorciers l'apprennent automatiquement au niveau 2, les rebouteux au degré 3.

Les règles concernant les *Tatouages de pouvoir* figurent à la page pp. du manuel. Reportez-vous à cet endroit pour en savoir plus. Les tableaux 32 et 33 indiquent le potentiel maximal de ressources dont un sorcier ou un rebouteux disposent dans leurs tatouages, à un niveau donné.

Tatouage Majeur (M)

Série : Façonnages
Temps d'incantation : 4 heures.
Réaction : spécial
DC : 20
Portée : toucher
Coût : 5
Durée : permanent
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M.

Le *Tatouage Majeur* permet à un sorcier de lier un esprit à son propre corps, en l'emprisonnant dans un pictogramme peint à même sa peau. Lorsqu'un sorcier se *tatoue* dans les règles de l'art, qu'il conjure l'esprit de son choix, et qu'il

le lie au tatouage, l'esprit conjuré devient une sorte d'extension permanente de sa personne, une force qui l'accompagne où qu'il aille, et ne le quittera jamais. La plupart du temps, il reste dormant dans le tatouage; il ne s'éveille que lorsque le sorcier lui ordonne d'accomplir une action pour lui.

Le lien par tatouage représente une alternative intéressante au *lien* à un objet inerte (cfr. *rituel de lien*). Il présente, par rapport à cette dernière méthode, l'avantage de lier l'esprit directement au corps du sorcier, ce qui annule le risque de perdre l'objet - lien. Le revers, c'est évidemment que l'esprit ne peut pas être prêté à une tierce personne. Seuls certains types d'esprits incorporels (listés ci-dessous) peuvent être liés à un tatouage. Notez que certains esprits (*esprit protecteur*, *esprit morbide*) ne peuvent être liés qu'à un tatouage (jamais à un objet).

Commencez par vous tatouer la peau de la façon appropriée. Conjurez ensuite l'esprit de votre choix au moyen du rituel correspondant (*conjuración d'esprit mineur*, *conjuración d'esprit Majeur*, *conjuración de sylphe*, etc.). Si vous y parvenez, donnez ensuite un nom à l'esprit, et lancez votre test de compétence dans le rituel de *Tatouage* pour vérifier la réussite du lien. Si le résultat est égal ou supérieur à 20, l'esprit conjuré est lié de façon permanente au tatouage, et il y sommeille désormais en attendant vos instructions. Vous pouvez à volonté l'éveiller en prononçant le nom que vous lui avez donné, pour l'utiliser dans la mesure de ses moyens. Vous disposez d'un lien mental permanent avec lui, qui vous permet de lui donner instantanément vos ordres sans avoir besoin de parler : une relation intime, une symbiose qui peut même modifier le caractère du sorcier. En fait, vous vous habituerez si vite à sa présence permanente qu'il deviendra rapidement une partie de vous-même. Les règles qui concernent l'utilisation d'un esprit lié à un tatouage figurent aux pages 344 à 345 du manuel.

L'esprit peut agir chaque jour pendant une certaine durée (celle-ci dépend du type d'esprit lié) :

- **esprit permanent (sylphe, ondine)** : s'il s'agit d'un esprit permanent (cfr. page 344) l'esprit ne peut être éveillé qu'une seule fois par jour. Une fois qu'il est éveillé, il vous sert pendant une durée maximale d'une heure, puis se rendort automatiquement jusqu'au lendemain. Vous pouvez bien entendu lui demander de se rendormir avant qu'une heure soit écoulée.
- **Esprit éphémère (esprit de protection, animal, plaintif, mental, froid, chaud, de vision, de colère, morbide)** : un esprit éphémère qui est lié à un tatouage devient permanent. A chaque fois qu'il agit pour vous, il dépense un certain nombre de ses propres points de ressources. Tant que ceux-ci ne sont pas épuisés, l'esprit peut être éveillé à volonté pour vous servir. Une fois que ses ressources sont épuisées, il se rendort automatiquement et ne peut plus être éveillé avant le lendemain. Au cours de la nuit, il régénère automatiquement tous les points de ressources qu'il a dépensés. Cfr. page 344 pour en savoir plus.

Le lien à un tatouage est permanent. Même le sorcier ne peut pas le rompre de sa propre volonté : seul un sortilège de *désenvoûtement* en est capable (dans ce cas, l'esprit est automatiquement libéré). La puissante *disjonction de Mordenkainen* en est également capable. Si le sorcier meurt, l'esprit sera libéré peu à peu au cours du processus de décomposition du corps.

En cas d'échec du tatouage, l'esprit n'est en rien lié, et vous harcèlera même durant 12 heures (ou plus) en utilisant tous les moyens disponibles pour vous nuire. Il ne cherchera en aucun cas à vous tuer (il a une inhibition à cet égard, puisque vous êtes en quelque sorte son créateur), mais pourra vous poser les pires des problèmes et pourrait même vous blesser gravement (si sa nature le lui permet). Exception : un esprit protecteur n'a pas les moyens de vous nuire.

Il y a une limite au nombre d'esprits *mineurs* et *Majeurs* que vous pouvez lier, et cette limite dépend de votre niveau. Reportez-vous au tableau 32 pour la connaître. Vous pouvez lier deux esprits du même type à deux tatouages différents si vous le souhaitez.



Torpeur

Série : Rêve
Temps d'incantation : 1 à 3 rounds.
Réaction : 1d3
DC : 15
Portée : 0
Coût : 4
Durée : 1 heure + 1 tour/pt de maîtrise du sorcier
Zone d'effet : rayon de 13m
Sauvegarde : mentale DC 16
Composantes : V

Par ce rituel, le sorcier est capable de plonger lentement l'assistance dans la torpeur, puis dans le sommeil, de la même manière qu'avec le sort de mage de niveau 1 « sommeil », mais avec un temps d'incantation plus long et avec des effets plus progressifs.

Lorsqu'il incante ce rituel, le sorcier n'effectue aucun geste, mais il se met à murmurer des paroles à voix basse. Il

articule soigneusement mais émet très peu de son. Au bout de 1 round de murmures, toutes les personnes dans un rayon de 13 m autour du sorcier sont prises de *torpeur* : elles s'assoupissent lentement, ne souhaitent plus entamer aucune action, et subissent désormais un malus de 3 à tous leurs jets de d20. Au bout de 3 rounds de murmure, elles s'endorment complètement, et ne se réveilleront pas avant une heure +1 tour/pt de maîtrise du sorcier.

Il n'existe pas de limite au nombre de créatures qui peuvent être affectées par une *torpeur* de sorcier. Toute personne présente à moins de 13m sera affectée, sauf celles qui sont sourdes ou se sont arrangées pour ne rien entendre : en effet, l'effet magique est basé sur les murmures du sorcier. Les victimes entendent ce murmure, mais n'en sont pas conscientes. Elles sont éventuellement susceptibles de remarquer que le sorcier remue des lèvres, mais si la torpeur fait déjà son effet, elles ne penseront probablement pas à s'alarmer (au demeurant, peu de gens s'alarmeront en voyant quelqu'un remuer légèrement des lèvres).

La torpeur, puis le sommeil, ne gagnent les victimes que si aucun événement menaçant, brutal, ou nécessitant une réaction urgente ne se manifeste. Par exemple, si le sorcier effectue ce rituel dans une salle d'auberge, l'assistance commencera par se taire, puis s'assoupira peu à peu. Mais si, au deuxième round, une troupe de brigands fait brutalement irruption dans la pièce l'épée au poing, les personnes affectées seraient brutalement tirées de la torpeur et ne pourraient plus s'endormir, quels que soient les efforts du sorcier (l'effet du rituel est annulé complètement). Une personne déjà gagnée de *torpeur*, mais pas encore endormie, mettra un round complet à se réveiller complètement si un tel événement survient (durant ce round, elle peut agir, mais subira toujours le malus de 3 à tous ses jets). Une personne complètement endormie, en revanche, ne pourra plus du tout être réveillée avant que la durée prévue se soit écoulée. Il est évidemment impossible d'utiliser *torpeur* au beau milieu d'une scène d'action : ce rituel est généralement utilisé dans une situation calme.

Les victimes de ce rituel ont droit à une sauvegarde *mentale* pour éviter le sommeil, mais pas pour éviter la torpeur. Le sorcier lui-même peut réveiller instantanément n'importe quelle victime endormie : il lui suffit pour cela de prononcer son nom. Si le sorcier ne connaît pas le nom d'une personne endormie, même lui ne pourra pas la réveiller.

Les bruits très forts peuvent empêcher les murmures du sorcier de fonctionner.

Seuls les humanoïdes (normaux ou géants) peuvent être affectés par la *torpeur*.

Rituel d'éveil : Vous pouvez vous servir de l'inverse de ce rituel pour réveiller instantanément toutes les victimes d'un rituel de *torpeur*, de même que les victimes d'un sort de *sommeil* de niveau 1 ou d'un charme de sommeil émanant d'une créature de 4 dés de vie au maximum. Cette action est DC 20 et coûte également 4 points de ressources. Elle ne fonctionne pas contre le *chant de sommeil* des bardes, ni contre des sorts de niveau 3 ou plus.

Spécial : Alternativement, vous pouvez effectuer ce rituel contre une cible unique, à portée de 20m, même si cette cible est agitée ou en train de combattre. Pour ce faire, vous devez impérativement prononcer le nom exact de la personne, puis incanter vos murmures durant 3 segments seulement. Au terme de l'incantation, la personne

s'endormira instantanément, à moins de réussir une sauvegarde *mentale* DC 18. Cette application ne coûte que 2 points de ressources.

Focus : Si vous utilisez un *focus* pour ce rituel, le temps d'incantation est ramené à 3 segments, juste le temps de brandir votre symbole au-dessus de votre tête et de prononcer à voix haute les paroles du rituel. Toutes les personnes situées dans un arc de cercle de 13 m de rayon face à vous (arc de 150°) s'endormiront instantanément, même celles qui sont en train de combattre. Vous pouvez toujours réveiller une personne rien qu'en prononçant son nom.

Vous pouvez toujours choisir d'affecter plutôt une cible unique ; dans ce cas, vous n'avez pas même besoin de connaître son nom.

Traces révélées (M)

Série : Rituels de chasse

Temps d'incantation : 1 round.

Réaction : 1d8.

DC : 20

Portée : 0.

Coût : 3

Durée : 1 tour /pt de maîtrise

Zone d'effet : le sorcier

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M

Ce sortilège révèle au sorcier toutes les traces de passage autour de lui, même les plus minuscules. Elles apparaissent clairement à ses yeux, mises en évidence par un vague halo de lumière, si léger qu'il a l'air presque naturel : les petites déclivités au sol, les minuscules brindilles froissées sur les branches basses, les marques dans la poussière la plus fine, le roc froissé. Même des traces infimes, invisibles à l'œil nu, peuvent être révélées par ce rituel, même celles qui ont été écrasées par d'autres traces depuis. Presque tous les environnements, y compris la pierre, conservent des marques microscopiques après le passage d'une créature. Seules les créatures qui ne laissent absolument aucune marque dans le paysage seront ignorées par ce rituel : par exemple un spectre ou un animal trop léger sur le roc. Des environnements mouvants comme la lave ou l'eau ne révéleront évidemment aucune trace, puisqu'elles n'en conservent pas.

Seules sont révélées les traces datant de 24h maximum + 1 heure par point de maîtrise du sorcier. Toutes les traces de passage apparaissent, quelles que soient les créatures qui les ont laissées, ce qui peut conduire à un embrouilliman illisible dans les zones trop fréquentées (cité, etc.).

Le sorcier peut se déplacer pendant toute la durée du rituel, pour suivre les traces ou en repérer d'autres. De plus, en prononçant le nom propre d'une créature ou d'une personne, ou en faisant explicitement référence à celle-ci (« le cerf que nous avons blessé ce matin»), le sorcier amène les traces laissées par cette créature à luire plus fort, tandis que toutes les autres traces s'estompent pour ne pas gêner la lecture. Une fois que le sorcier a prononcé un nom, il ne peut plus en changer pour toute la durée du rituel.

Le sorcier peut dire avec certitude dans quelle direction allait la créature, mais tout autre interprétation des traces

(mouvements effectués, vitesse...) est soumise à la réussite d'un test de compétence en *pister*.

Spécial – capacité d'interprétation : cette capacité n'est accordée qu'aux sorciers qui possèdent au moins un rang 6 dans les *Rituels de chasse* (non compris le score de conviction). Lorsqu'un tel sorcier examine une trace avec attention, il perçoit aussitôt une image mentale fugitive de la créature, telle qu'elle était au moment même où elle a laissé la trace en question. Il n'est donc pas nécessaire de lancer des tests de pistage pour interpréter les traces : l'interprétation vient d'elle-même, de façon on ne peut plus claire.



Trait enchanté

Série : Rituels de chasse
Temps d'incantation : 1 round.
Réaction : 1d8
DC : 15
Portée : toucher.
Coût : 2 à 6
Durée : 1 heure.
Zone d'effet : max. 3 projectiles
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier d'enchanter un ou plusieurs projectiles normaux (flèche, carreau, javelot...) pour une durée de 3 heures. Un projectile enchanté bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et +4 aux dégâts, et réalise un *coup critique exceptionnel* sur un résultat de 15-20 pur (au lieu de 19-20 pur) ; une fois qu'il a été tiré, sa magie disparaît aussitôt, quel que soit le résultat de l'attaque. Elle

disparaît de toute façon au bout de trois heures si les projectiles ne sont pas utilisés.

Vous pouvez enchanter simultanément jusqu'à trois projectiles (en une seule exécution du rituel), au prix de 2 points de ressources par projectile.

Transfert de maux

Série : Transferts, Vitaux
Temps d'incantation : 1 tour
Réaction : 1d8
DC : 15 ou +
Portée : toucher
Coût : 5
Durée : permanent
Zone d'effet : soigne 1 personne ou créature
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier de guérir une personne ou une créature souffrante, en transférant sa maladie dans un animal (de taille M ou plus) ou un arbre (de taille G au minimum). Le sorcier doit pour ce faire toucher à la fois le sujet à guérir et la créature/l'arbre réceptacle, tout en prononçant le rituel. Si celui-ci est réussi, la personne voit ses symptômes s'effacer peu à peu : 50% des effets de la maladie disparaissent dans l'heure, les 50% restant dans les 12 h qui suivent.

Un arbre souffrira moins du transfert, se contentant de perdre des feuilles. Un animal dépérira et pourrait même trépasser (si le mal est mortel); cependant, il constitue un réceptacle plus efficace. Si le sorcier se contente de transférer le mal dans un arbre, ou s'il utilise un animal plus petit qu'un porc, il subit un malus de 2 à son test de maîtrise.

La DC de ce rituel est susceptible de varier en fonction de la gravité de la maladie. Un mal courant (tel qu'une bonne grippe) est DC 15. Des maux mortels sont souvent à 20 ou plus, selon leur virulence. Ce sera au MD d'apprécier la virulence de l'affection, et de placer la DC en conséquence.

A noter que le rituel comporte un risque : s'il a l'infortune de tirer un 1 pur au test de maîtrise, le sorcier est lui-même victime de la maladie (mais la personne n'est pas guérie pour autant). Ceci ne l'empêche pas de tenter un nouveau transfert pour se guérir lui-même...

Focus : un *focus* pour ce rituel consiste en un arbre (généralement implanté près de la demeure du sorcier), enchanté pour devenir un réceptacle permanent du *transfert de maux*. Le sorcier peut se contenter d'envoyer les personnes malades planter un clou dans le tronc de l'arbre-focus, après leur avoir simplement imposé la main. Le réceptacle est traité comme un animal (pas de malus), et le sorcier obtient en sus un bonus de 2 à son test de rituel. Il ne risque lui-même aucun effet négatif en cas de 1 pur au test de réussite.



Transfert de sens

Série : Transferts
Temps d'incantation : 1 round.
Réaction : 1d4
DC : 15
Portée : toucher.
Coût : 2
Durée : 1 heure.+ 1 tour/pt de maîtrise
Zone d'effet : spécial
Sauvegarde : aucune
Composantes : V, S.

Par ce rituel, le sorcier devient capable de voir par les yeux d'une autre personne, d'entendre par ses oreilles, ou de sentir par ses narines pendant une certaine période (un seul de ces trois effets).

Pour activer l'effet, le sorcier doit d'abord incanter le rituel (ceci prend un round), en y incluant le nom de la personne - cible. Celle-ci doit se trouver à ce moment à moins de 50 mètres du sorcier. A défaut du nom, le sorcier peut utiliser une description sans ambiguïté de la personne. Par exemple, « le guerrier chauve en armure » est acceptable, s'il n'y a personne d'autre qui corresponde à cette description à portée du rituel. Une description abstraite telle que « le voleur de la guilde des cent deniers » ne donnera aucun résultat, mais « l'homme habillé de gris qui ricane tout le temps » pourrait bien fonctionner.

Une fois l'incantation terminée, le sorcier doit toucher de la main la personne-cible pour que l'effet se déclenche. Il dispose pour ce faire de 5 rounds.

Une fois l'effet activé, le sorcier devient capable de voir par les yeux de la personne-cible aussi bien que par ses propres yeux (ou d'entendre par ses oreilles, ou de sentir par ses narines...), quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Ceci n'empêche en rien le sorcier d'utiliser sa propre vue (ou ouïe, ou odorat) quand il le souhaite. La personne-cible n'a droit à aucun jet de sauvegarde, et ne se rend pas compte de l'espionnage dont elle est victime.

Focus : Si le sorcier utilise un focus pour ce rituel, il n'a pas besoin de toucher physiquement la personne pour activer le transfert de sens. Il lui suffit de mettre le focus en contact avec quelque chose provenant d'elle (cheveux, rognure d'ongle, etc.) ou même avec un objet qu'elle a touché physiquement moins de 5 minutes auparavant.

Transfert de Vie (M)

Série : Transferts, Rituels de sang
Temps d'incantation : 3 rounds
Réaction : 2d8
DC : 20
Portée : toucher
Coût : 4
Durée : permanent
Zone d'effet : soigne 1 personne ou créature
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Par ce rituel, le sorcier transfère la force vitale d'un animal vers une autre personne ou créature. Pour ce faire, il doit d'abord effectuer une légère incision dans le flanc de l'animal (toujours un animal à sang chaud), afin d'amorcer

l'écoulement de la vie vers le dehors. Il utilise ensuite un peu de ce sang pour marquer le front de la personne bénéficiaire du rituel. Puis il pose une main sur le flanc de la bête, l'autre sur le front du bénéficiaire, tout en murmurant les paroles du rituel. A la fin des 3 rounds d'incantation, il lui faut enfin égorger l'animal pour rendre le rituel effectif. Le bénéficiaire récupère alors l'équivalent d'un soin mineur (1d3 PC ou 1 indice+1d6 PE) pour chaque tranche complète de 4 points de vie dont dispose l'animal (PC et PE confondus). Si le bénéficiaire est réellement blessé, ses points de coup sont soignés en priorité.

Quelques exemples de points de vie d'animaux courants :

	PC	PE	PV totaux
Loup ou gros chien :	4	5	9
Cochon domestique :	6	3	9
Sanglier :	6	5	11
Cheval léger/cerf :	6	10	16
Cheval de guerre lourd :	8	16	24
Ours brun :	8	16	24
Bœuf :	10	7	17

Par exemple, si le sorcier égorge un bœuf (17 pv en tout), le bénéficiaire récupère l'équivalent de 4 soins mineurs (4 tranches de 5 pv).

Les points d'endurance reviennent instantanément, mais les points de coup sont restaurés au rythme de 1/5 rounds. Le bénéficiaire ne peut évidemment pas récupérer plus que son maximum normal de points de coup ou d'endurance.

Ce rituel ne fonctionne qu'à partir d'animaux normaux ou d'autres créatures à sang chaud, non (ou peu) intelligentes : la force vitale de personnes ou de créatures intelligentes ne peut être dérobée de la sorte. Si l'on s'en tient à cette règle, il n'existe pas de limite au nombre de points de vie qu'un bénéficiaire peut récupérer, grâce au sacrifice de gros animaux. La mise à mort d'un éléphant ou deux, par exemple, devrait suffire à ragaillardir la plupart des guerriers ...

Vent messager (M)

Série : de l'eau et du vent
Temps d'incantation : 5
Réaction : 1d3
DC : 20
Portée : 0
Coût : 5
Durée : 6 h/pt de maîtrise
Zone d'effet : spéciale
Sauvegarde : /
Composantes : V, S

Par ce rituel, le mage confie au vent le soin de porter ses paroles à une personne ou une créature de son choix, où qu'elle se trouve sur le monde (mais pas sur un autre plan, ni sous l'eau, ni sous terre). Le message doit être prononcé dans une durée limite, qui est de 1 segment/point de maîtrise du sorcier (le MD peut chronométrer le temps que le joueur met à prononcer effectivement le message). Le sorcier doit veiller à bien prononcer ses mots, sans trop accélérer son débit de parole, car le vent messager a tendance à éliminer les consonnes, qui risquent de se confondre et de devenir inaudibles. Cela dit, il est même possible de transmettre un chant ou une mélodie par ce moyen.

Le vent messager met un certain temps pour parvenir à son destinataire : cela dépend de la météo. Par exemple, s'il y a peu de vent ce jour-là, le message se déplacera à 10 ou 15 km/h, tandis que dans des conditions plus orageuses, il peut filer à du 70 ou 80 km/h. Si le destinataire se trouve à une très grande distance, le message peut parfaitement prendre plusieurs jours pour le rejoindre. Des tourmentes météorologiques, une chaîne de montagne ou un océan à franchir peuvent retarder le message de plusieurs heures ou même jours, voire le dissiper.

Le vent reste actif pendant une durée qui dépend de la maîtrise du sorcier dans le rituel. Passé ce temps, il se dissipe et le message se perd.

Visite onirique (M)

Série : Rêve

Temps d'incantation : 2 rounds

Réaction : 1d8

DC : 20

Portée : spéciale

Coût : 4

Durée : spéciale (max 2 tours/pt de maîtrise).

Zone d'effet : 1 créature

Sauvegarde : /

Composantes : V, S, M.

Ce rituel permet au sorcier de faire une visite en esprit dans les rêves d'une personne de son choix. Pour ce faire, comme souvent, le sorcier doit obligatoirement posséder quelque chose qui provienne de la personne qu'il souhaite affecter : cheveu, poil, rognure d'ongle, salive séchée, etc. généralement, c'est la personne elle-même qui le lui confiera pour permettre au sorcier de le contacter par ce moyen. La cible peut se trouver n'importe où sur le monde.

Si la cible dort déjà au moment où le sorcier termine l'incantation, ce dernier obtient d'abord une brève image mentale de son corps endormi. Cette image est sombre, grise, un peu floue (impossible d'observer des détails environnants), même si le dormeur est dans un endroit lumineux. Ensuite, le sorcier pénètre dans les rêves de la personne. Il s'immisce dans ceux-ci et se retrouve lui-même en esprit au milieu de la scène rêvée par le dormeur, ce qui peut parfois se révéler impressionnant. Le sorcier peut alors délivrer son message au dormeur, bien que celui-ci ne puisse pas répondre. Le sorcier ne peut faire qu'une seule des deux choses suivantes : soit délivrer un message oral qui tient en 7 mots au maximum (capacité maximale de la mémoire immédiate du dormeur), soit effectuer une série de gestes pour se faire comprendre, durant ½ minute (1 phase) au maximum. Dans ce dernier cas, le sorcier peut s'aider en faisant apparaître les objets qu'il souhaite. Le dormeur aura l'impression que le message oral ou gestuel se répète de façon lancinante, bien que pour le sorcier le rituel lui-même n'aura duré normalement que deux ou trois minutes.

Si la cible est éveillée au moment où le sorcier termine le rituel, celui-ci n'a d'abord aucun effet ; le sorcier est alors forcé de mettre le rituel *en attente* en s'endormant lui-même dans les 10 minutes qui suivent (à l'exclusion de toute autre incantation entre-temps). Lorsque la cible elle-même s'endort enfin, le rituel se déclenche et le sorcier

peut diffuser son message. Si le sorcier ne s'endort pas dans les 10 minutes qui suivent la fin de l'incantation, ou si la cible ne s'est toujours pas endormie au terme d'une période de 2 tours/pt de maîtrise du sorcier, le rituel est perdu.

Spécial : un sorcier de niveau 7 qui maîtrise au moins 4 *rituels du rêve* (rang 8 dans la série) peut accomplir des actes étonnants dans les rêves d'une personne, et ceux-ci se répercutent dans la réalité.

Il peut pénétrer dans les délires d'une personne qui n'est pas réellement endormie, mais subit un trouble mental violent : sort de confusion, rituel d'*hallucinations*, sort de peur, folie, voire même possession par un esprit ou un sorcier extérieur. Il lui suffit pour cela de garder la personne bien en vue (portée max 30m). Le sorcier peut alors combattre symboliquement la source du trouble mental : s'il parvient à la vaincre, il libère la cible de l'effet du sort (ou de sa folie naturelle).



Le mal prendra la forme d'un adversaire « physique » dans la psyché de sa victime ; le sorcier fait de même. L'aspect et les pouvoirs de cet adversaire dépendent du sortilège représenté : généralement, cette créature sera une représentation plus ou moins déformée de l'incantateur du sort, et possèdera un nombre de dés de vie égal au niveau du sort ou de la créature à neutraliser (ou aux points de ressources restant actuellement à l'esprit de possession). Dans la plupart des cas, elle n'utilisera que des attaques « physiques » sans pouvoir spécial. Le sorcier lui-même ne peut combattre que par des moyens « physiques » normaux. En cas de victoire, l'incantateur ou l'esprit-possédant est simplement chassé de l'esprit de la cible ou voit son sort prendre fin. Cependant, si c'est le sorcier qui est vaincu, il doit lancer aussitôt un jet de sauvegarde mentale, ou bien subir lui-même le plein effet du sort (ou bien il ouvre une porte à la créature possédante, qui peut s'emparer automatiquement de son corps si elle le souhaite). La manoeuvre comporte donc des risques. Les blessures reçues au cours du combat sont virtuelles et disparaissent dès que le sorcier sort de la psyché de la victime.

Viocité

(M)

Série : Métaboliques
Temps d'incantation : 5 segments
Réaction : 1d8
DC : 20
Portée : 0
Coût : 5
Durée : 1 phase/pt de maîtrise
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel dope provisoirement la vitesse d'action du sorcier. Celui-ci se retrouve dans un état d'excitation un peu euphorique; ses réflexes deviennent fulgurants, ses gestes s'enchaînent avec une rapidité et une précision quasi surnaturelle. En conséquence, chaque fois qu'il lance un dé de réaction, le sorcier peut diviser le résultat par 2 (arrondi au supérieur). Un dé de réaction ne peut pas avoir un résultat inférieur à 1; par conséquent, si le MD demande au sorcier un jet de réaction à 2d6, le résultat final ne peut jamais être inférieur à 2. Par ailleurs, les nombres fixes additionnés aux dés de réaction ne sont pas divisés : par exemple, une arbalète légère a une réaction de 1d6+2 ; seul le d6 est divisible, par conséquent le temps de réaction obtenu ne peut en aucun cas être inférieur à 3.

Le sorcier gagne également 4 points provisoires en DEX (ce qui, en principe, est suffisant pour améliorer de 2 points sa CA). A la fin du rituel, il encaisse d'un coup 3 points de fatigue excédentaires.

Il y a un danger inhérent à ce rituel : l'excitation qu'il provoque risque de faire oublier toute prudence au sorcier ... s'il faut faire retraite, cesser de poursuivre un adversaire, se regrouper, etc., ou même tout simplement cesser le combat, celui-ci doit lancer une sauvegarde mentale DC 10, sous peine de se laisser emporter par ses élans guerriers.

Focus : si vous disposez d'un focus pour ce rituel, il vous suffit de le saisir brièvement pour activer l'effet, ce qui est une action simple (pas de temps de réaction) prenant un seul segment. Le coût du rituel est réduit à 4 points de ressources. Vous n'encaissez aucun point de fatigue à la fin du rituel.

Voyage onirique

(M)

Série : Rêve, Initiatique
Temps d'incantation : 2 rounds
Réaction : spécial
DC : 20
Portée : 0
Coût : 4
Durée : spécial (max 12 heures)
Zone d'effet : le sorcier
Sauvegarde : /
Composantes : V, S, M

Ce rituel permet au sorcier de voyager en *Féerie*, c'est-à-dire dans un autre plan d'existence : l'univers des symboles et des fées.

Pour ce faire, le sorcier doit laisser derrière lui son corps physique. Il se couche, allume un encens spécial (appelé

onirin), et s'endort en murmurant les paroles du rituel. Très vite, son esprit s'envole dans ce qui ressemble à un rêve, mais est en réalité un voyage bien réel dans l'Autre monde. Il y forme un corps, et peut y agir tout à fait normalement. S'il y est « tué », son esprit est simplement renvoyé dans son propre corps, sans autre forme de dommage.

Le plan féérique ressemble à une forêt infinie, charpentée d'arbres et de racines colossales, creusée de combes et de ravins sombres et embrumés qui plongent vers les profondeurs infinies de *noirféerie*. Ses habitants sont fées, lutins, et autres créatures fantastiques.



Le sorcier peut mettre ce voyage à profit pour :

- **Gagner les plans extérieurs** et y pénétrer sous forme spirituelle, de la même manière que via une projection astrale. Il lui faudra pour ce faire traverser de vastes étendues de Féerie pour atteindre les régions frontalières. En principe, cet itinéraire est plus long que via la *projection astrale* des mages, mais il a (théoriquement) l'avantage de mieux préparer le sorcier à son entrée dans les plans extérieurs (via des informations glanées dans les régions frontalières).
- **Rencontrer une puissance de féerie**, et lui poser une question bien précise. Des entités telles que le Père-Chêne ou la Mère-Montagne disposent de connaissances infiniment vastes... il faudra évidemment gagner d'abord leur lieu de séjour.
- **Effectuer un « voyage initiatique »** : pour ce faire, le sorcier s'endort en ayant en tête un problème particulier ou une tâche qu'il s'apprête à accomplir. Au cours de son voyage en féerie, il fera des rencontres et parcourra des paysages qui constitueront (sous forme symbolique) des informations précieuses glissées par le MD. Le voyage sert ainsi d'augure et de vision. A réserver aux MD expérimentés !

Dans tous les cas, le parcours du sorcier en féerie devra être joué. Ce rituel constitue donc l'occasion d'un bon solo; mieux vaut prévoir son exécution en dehors des parties de jeu collectives. Le voyage dure un maximum de 12 heures en temps du monde réel (*plan matériel primaire*) ; mais comme le temps en Féerie s'écoule en général plus lentement, le voyage joué peut être 3 à 10 fois plus long.

